



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**Juegos olímpicos y escultura griega:
Cultura y pedagogía**

Presentado por Ricardo Pina Gonzalo

Tutelado por: Lourdes Cerrillo Rubio

Soria, 19 de Julio 2016

Resumen: La sociedad griega, junto a la romana, es la cuna de nuestra civilización occidental. Por ello, hemos investigado uno de los aspectos más popularmente conocidos e influyentes de la cultura griega como son los juegos olímpicos. Analizamos el origen de los juegos, su conexión con el mundo religioso, artístico y los valores que simbolizan. Muchos de estos valores están plenamente vigentes en la actualidad y forman parte de la mejor cultura de los jóvenes. Por eso, hemos considerado interesante enlazar los juegos griegos con los modernos juegos olímpicos y acometer su relato –teórico y práctico- a través de una Propuesta Didáctica ideada para la asignatura de Educación física.

Palabras clave: Atletas, arte, cuerpo, escultura, ideal de belleza, juegos olímpicos, valores.

Abstract: Greek society, as well as the Roman one, are the cradle of Western Civilization. For this reason, we have researched the most well-known and influential aspects of Greek culture, like the Olympic Games. We analyse the games' origin, their connection to religious and artistic contexts and the values they represent. Many of these values are still clearly relevant and form a part of the best of youth culture. Thus, we thought it interesting to draw a connection from ancient Greek games to the modern Olympic Games, using theoretical and practical aspects to tell a unified story. This was designed to be taught in Physical Education.

Key Words: athletes, art, body, sculpture, beauty ideals, Olympic Games, values.

ÍNDICE

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	2
JUSTIFICACIÓN.....	2

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

APROXIMACIÓN AL OLIMPISMO Y SU HISTORIA.....	4
--	---

ANTECEDENTES DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS.....	4
---	---

Juegos del toro	4
-----------------------	---

Boxeo y lucha	5
---------------------	---

Otros ejercicios físicos	5
--------------------------------	---

ORIGEN	6
--------------	---

Primeras olimpiadas	8
---------------------------	---

Juegos Panhelénicos.....	10
--------------------------	----

DECADENCIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS CLÁSICOS.....	13
--	----

RENACIMIENTO DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS MODERNOS	17
---	----

El Olimpismo Moderno	18
----------------------------	----

OLIMPISMO Y LAS ARTES EN GRECIA	21
---------------------------------------	----

RELACIÓN ENTRE LAS ARTES Y EL OLIMPISMO.....	21
--	----

Escultura	21
-----------------	----

ANÁLISIS DE ESCULTURAS REPRESENTATIVAS EN LA ANTIGUA

GRECIA	24
--------------	----

<i>Auriga</i>	25
---------------------	----

<i>El Discóbolo</i>	27
---------------------------	----

<i>El Doríforo</i>	29
--------------------------	----

<i>Diadúmeno</i>	30
------------------------	----

<i>Apoxiomenos</i>	32
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	21
CAPÍTULO IV	
PROPUESTA DIDÁCTICA	34
JUSTIFICACIÓN	34
CONTEXTO	34
CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO	35
COMPETENCIAS CLAVE	35
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	37
CONTENIDOS	37
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	38
METODOLOGÍA	40
TEMPORALIZACIÓN	40
NIVEL	40
DESARROLLO DE LAS SESIONES	40
Sesión 1- Juegos olímpicos griegos	40
Sesión 2- En la Palestra.....	41
Sesión 3- Los juegos olímpicos y la escultura	42
Sesión 4- Juegos olímpicos modernos	43
Sesión 5- Competiciones olímpicas	44
Sesión 6- Dramatización	45
Sesión 7- Repaso.....	46
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES	47
LISTA DE REFERENCIAS	49
ANEXOS	51

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Cuando volvemos la vista para descubrir quiénes somos, nos damos cuenta que nuestra forma de vida occidental, nuestros valores y nuestras creencias tienen origen en dos de las civilizaciones más poderosas que ha habido en la historia de la humanidad.

Grecia y Roma nos dejaron un legado que aún en nuestros días y después de milenios de la desaparición de estas civilizaciones sigue estando muy presente. Todo lo que somos o lo que no somos, se fundamenta en estos dos importantes pilares, pues Roma asimiló parte de la herencia de Grecia para su cultura y su forma de vida y transmitió el legado a la futura Europa.

Con este trabajo, pretendemos conocer mejor el impacto de la cultura griega en el mundo actual y para ello hemos relacionado dos de sus aportaciones más influyentes. Estos campos son la escultura griega, que nos dejó un importante patrimonio artístico que nos ayuda en nuestros días a comprender y estudiar su estilo de vida, y la influencia del deporte en toda la geografía del Egeo y por extensión en la mediterránea. Centrándonos especialmente en los juegos olímpicos antiguos (aunque sin dejar de atender su posterior renacimiento en nuestra era). Los ponemos en conexión con una serie de esculturas que reflejan algunas de las disciplinas practicadas en aquellos juegos y transmiten ideales configuradores de la cultura clásica.

Somos conscientes de que el deporte y los juegos olímpicos tienen una gran repercusión mediática pero también creemos que en el ámbito escolar no se les presta mucho interés ni, lo que aquí más nos importa, no se les relaciona con el mundo antiguo ni con otras expresiones culturales como el arte, más concretamente la escultura. Con este trabajo pretendemos valorar y reconocer la importancia de ambos campos para la mejor comprensión de nuestros orígenes y de las manifestaciones, costumbres o valores de nuestra vida real y cotidiana.

En cuanto a la escultura aprenderemos no solo la valoración técnica de las obras de temática deportiva que hemos elegido. También intentaremos conseguir que la obra sensibilice y el alumno pueda captar tanto la transmisión de sentimientos como lo que quiere expresar.

Las opciones para conjugar olimpismo y escultura son amplias y muy presente en los museos que nos permiten un amplio abanico de posibilidades didácticas para que los alumnos disfruten de estos temas desde la infancia.

En el presente año tienen lugar los juegos olímpicos en Rio de Janeiro y, al hilo de este acontecimiento, uno de los objetivos de este Trabajo Fin de Grado es crear conciencia de la influencia de la cultura deportiva y artística en la cotidianeidad. Para ello, hemos investigado la historia del olimpismo, y las obras escultóricas más importantes con las que guarda relación con la finalidad de ampliar nuestros conocimientos sobre un tema que consideramos interesante y muy adecuado para transmitir a nuestros futuros alumnos. En este sentido, el Trabajo Fin de Grado concluye con una propuesta didáctica donde pondremos en práctica las competencias clave que incluye el currículo de educación primaria con los contenidos teóricos investigados.

OBJETIVOS DEL TRABAJO

Con el presente Trabajo Fin de Grado queremos conseguir los siguientes objetivos:

- Conocer la historia de los juegos olímpicos: su origen, evolución y desaparición.
- Conocer el renacimiento y la actualidad de los juegos olímpicos.
- Aprender los valores que intentan transmitir los juegos olímpicos al conjunto de la sociedad antigua y actual.
- Valorar el arte en la antigua Grecia como expresión de belleza y transmisor de la cultura clásica.
- Aproximarnos a las técnicas, forma de trabajo e ideales de los escultores de la Grecia clásica.
- Relacionar las esculturas más representativas de las disciplinas practicadas en los juegos olímpicos.
- Conocer las esculturas más importantes de temática deportiva y descubrir su significado.
- Descubrir la relevancia del mundo clásico en la cultura occidental actual.
- Enseñar al alumno los puntos de vista de una obra de arte relacionada con los juegos olímpicos.

JUSTIFICACIÓN

Este año se celebran los juegos olímpicos en la ciudad brasileña de Rio de Janeiro., es la XXXI olimpiada de nuestra era, por este motivo nos parece una temática de actualidad y apropiada para la realización de este Trabajo Fin de Grado. Porque lo que hemos buscado ha sido entender los juegos olímpicos como expresión cultural de occidente, y, por lo tanto, conocer sus orígenes y relacionarlos con algunos aspectos del contexto cultural en el que nacieron. Para ello hemos

explorado su conexión con la escultura, teniendo en cuenta la estrecha vinculación que hay entre el deporte y el arte a la hora de encontrar el ideal de belleza. La pretensión es inculcar al alumnado la importancia que tuvo el mundo clásico para la formación de nuestra sociedad actual y la repercusión que sigue teniendo, en especial, en un terreno que les puede llamar la atención como es el deporte.

Hemos elaborado este trabajo desde el punto de vista de la investigación, para lo cual desarrollaremos un marco teórico sobre la historia de los juegos olímpicos aproximándonos a su origen, características, ubicación geográfica, sus valores y la repercusión actual. Este marco teórico cuenta con otro apartado que estudia el arte, concretamente las esculturas más importantes relacionadas con la temática del trabajo. Con el estudio de las obras, pretendemos mostrar la importancia que tienen a la hora de encontrar el ideal de belleza y como testimonio de la historia de la época clásica.

Consideramos muy importante que el alumnado sea instruido en estos campos, pues, a nuestro juicio, no se les da la importancia que realmente tiene. El deporte es algo fundamental para el desarrollo físico e intelectual del niño y es un potenciador de socialización; y el arte es un vehículo idóneo para incentivar la sensibilidad y el gusto por las cosas bellas.

En mi experiencia, como técnico superior en actividades físicas y deportivas, como entrenador nacional de fútbol y deportista, he observado cierto desconocimiento de la esencia de los valores deportivos. Por eso me parece interesante inculcar al alumno estos valores, a través del estudio de los juegos olímpicos y el renacimiento de estos en la actualidad, con el fin de transmitir las premisas de un comportamiento respetuoso y cívico, así como inculcar la importancia del esfuerzo y la constancia como baluartes fundamentales para conseguir el éxito en todos los campos de la vida. Por otra parte, los alumnos tampoco son muy conscientes del significado del arte y de las esculturas, motivo por el cual, pretendemos enseñar lo que representan a través de su análisis.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

APROXIMACIÓN AL OLIMPISMO Y SU HISTORIA

ANTECEDENTES DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Para conocer el origen de los juegos olímpicos primeramente debemos aproximarnos al significado del deporte para los griegos.

En este sentido, resulta necesario remontarnos al final del tercer milenio a.C. donde la isla de Creta se erige como la cumbre de la cultura del Egeo. Esto duró hasta que, antes del año 1450 a. C., una catástrofe de carácter natural, la erupción de un volcán en Tera, supuso la destrucción de la isla.

Pocos son los testimonios escritos y nuestras fuentes se basan en los restos arqueológicos. Por lo tanto, nada queda resuelto y nos genera numerosas dudas. Lo único en lo que coinciden todos los expertos en el tema, es en la importancia del deporte en la civilización griega debido a la multitud de motivos deportivos que aparecen en los restos hallados.

Si bien, hay autores que relacionan el deporte cretense como origen del griego (Glotz, Sakellarakis, Ridington o Popplow) y otros que, por el contrario, no encuentran ninguna vinculación (Gardiner, Jünthner/ Brein, Howel).

Juegos del toro

Los juegos del toro centran el interés de los expertos por ser el tema más documentado y representado del deporte en Creta.

Según la creencia mayoritaria, estos juegos tendrían un origen religioso.

El toro era considerado como una divinidad que representaba el poder varonil y creador. En Creta, se relaciona con la hierogamia que es la unión con un dios. En los mitos de Europa y Pasífae, que transmitieron poetas e historiadores griegos, destaca la relación de la mujer con el toro. Segura (1992) nos indica en su trabajo que los juegos del toro eran una serie de ritos que fueron desvirtuándose convirtiéndose en simples juegos. Según comenta Segura (1992) esta

actividad consistía en que el hombre realizaba luchas y acrobacias aprovechando las embestidas del animal. En estos concursos se descarta el sufrimiento del toro, siendo tan solo arriesgado para los atletas.

Boxeo y lucha

Este deporte es testimoniado por un ritón, fechado en la mitad del segundo milenio, de Hagia Tríada y expuesto en el museo de Heraclión.

Los participantes en estas competiciones eran profesionales, mercenarios, esclavos o prisioneros de guerra. Por lo tanto, tenía un carácter marcadamente militar.

Otros ejercicios físicos

Al parecer, la danza, caza o carreras de carros fueron algunas de las actividades que se practicaron en Creta, aunque hay que manejar estos testimonios con mucha cautela, debido a la escasez documental para corroborarlos.

A lo largo de la historia, los griegos sufren variaciones en sus condiciones sociales y económicas, influyendo en la práctica de la educación física y el deporte. Con el paso del tiempo, desde el siglo VIII a. C., la posibilidad de competir se abrió a capas sociales más bajas.

La educación física era parte de la idiosincrasia de la educación griega, ya en la etapa arcaica y clásica, con el fin de preparar a sus ciudadanos para la caza o la guerra, aunque fue perdiendo su talante militar a favor del bienestar físico.

En **Esparta**, se introdujo en el sistema educativo la educación física. El entrenamiento físico y militar era uno de los pilares básicos de la educación espartana, cuya finalidad era formar auténticos héroes para el estado.

La actividad física era graduada según la edad de los niños, siendo siempre sometidos a la disciplina y dureza de los entrenamientos. Así lo dice Plutarco y lo recoge García Romero (1992):

Así pues, a leer y a escribir aprendían porque era necesario, pero todo el resto de la educación tenía como meta obedecer disciplinadamente, resistir las penalidades y vencer en la batalla. Por eso también, conforme su edad aumentaba, se iba intensificando su entrenamiento, rapándolos al cero y acostumbrándolos a caminar descalzos y a jugar desnudos la mayor parte del tiempo. Cuando llegaban a los 12 años seguían viviendo aún sin túnica, llevando un solo manto todo el año, con los cuerpos secos y desconocedores de baños y ungüentos, excepto unos pocos días del año en que

disfrutaban de tales placeres. Dormían juntos, divididos en escuadrones y grupos, sobre lechos de paja que ellos mismos preparaban, rompiendo con las manos, sin servirse de cuchillos, las puntas de las cañas que crecen junto al Eurotas. (p. 46)

Lo que se pretendía era el desarrollo de todo el cuerpo, de tal manera que según Jenofonte: “No se podrían encontrar más fácilmente hombres más saludables y de cuerpos mejor formados que los espartanos, pues se ejercitan por igual piernas, brazos y cuello”. (García Romero, 1992, p.47)

Para la preparación de estos hombres, se utilizaban actividades físicas tradicionales, como la carrera, lanzar piedras o jabalinas, la lucha, algunos juegos de pelota; y las disciplinas militares como el tiro con arco, esgrima, equitación, caza. Pudiera ser que también se trabajara el pancracio y el boxeo, aunque no está probado.

En **Atenas** influyó este sistema educativo y por tanto se le daba especial relevancia al desarrollo físico. La educación física era obligatoria para todos los ciudadanos, que se ejercitaban agrupados por edades. La finalidad militar es relegada, pero esto no impidió dotar a los atenienses de una increíble forma física, como así se demuestra en las guerras contra los persas. En Atenas la competencia educativa era de los padres y no del Estado, como en Esparta. Esto derivaba en desigualdades entre las clases más altas, que podían dar una amplia formación a sus hijos, y las bajas, que no podían permitírselo.

El periodo de mayor importancia para la gimnasia, en Atenas, fue entre los siglos VI y V a.C., cuando se encontraban en época de guerra contra los persas, dándole importancia a la forma física para la exigencia de la batalla. De tal manera que se extendió a toda la población el gusto por el ejercicio.

En definitiva, lo que se buscaba era conseguir la formación de una personalidad completa para tener éxito en la vida y en armonía consigo mismo.

ORIGEN

Como ya habíamos expuesto antes, la falta de datos nos impide el fiel conocimiento de los dos primeros siglos de los juegos olímpicos. El origen ha sido y es motivo de debate por parte de estudiosos y profesionales.

Según la tradición griega, el origen de los juegos olímpicos es divino y se le atribuye al dios Zeus que habría instituido los juegos tras derrocar a su padre, Crono, en Olimpia.

De acuerdo García Romero (1992), Estrabón (Amasia 64 o 63 a. C.-19 o 24 d. C.) y Pausanias (Anatolia (s/f)-180 d. C.) dicen que Herácles Ideo, héroe dáctilo que no debemos confundir con Hércules, sino que pertenecía a una raza arcaica de genios, disputó con sus cuatro hermanos: Peoneo, Epimedes, Idas y Yasio, una carrera para la distracción del niño Zeus, que la diosa Rea había dejado a cargo de éstos. El ganador fue obsequiado con una rama de olivo. A continuación, la cita de Pausanias:

“A Heracles Ideo le corresponde, pues la gloria de haber fundado los juegos y haberles dado el nombre de olímpicos. Y decidió que se celebrasen cada quinto año porque él y sus hermanos eran cinco”. (Gonzalez, 2002, p.77).

Otra versión del origen de los juegos olímpicos sí considera como fundador a Herácles o Hércules, hijo de Zeus y Alcmena, antes de la relevante Guerra de Troya. Píndaro nos dice según Segura (1992):

Entonces el esforzado hijo de Zeus, reuniendo en Pisa al ejército entero y todo el botín, deslindó el muy divino recinto en honor de su excelso padre. Clavando estacas alrededor, delimitó el Altis en un lugar despejado e hizo de la llanura que lo rodeaba lugar de descanso destinado a los banquetes, honrando al Alfeo entre los doce dioses soberanos. Y llamó al cerro ‘Colina de Crono’, pues antes no tenía nombre, mientras gobernaba Enómao y estaba cubierto de abundante nieve. A este rito primigenio asistieron naturalmente las Moiras y también el único garante de la verdad auténtica, el tiempo que en su transcurso expuso claramente de qué manera dividió Heracles el botín de guerra y consagró las primicias y como instituyó la fiesta cuadrienal con la primera olimpiada y los premios a los vendedores. (p.176)

Según algunos investigadores, el triunfo de Hércules sobre el Augias (s/f), rey eleo, y la posterior conmemoración de la hazaña, estaría en el origen de los juegos olímpicos.

Otros autores aluden a la historia del rey Enomano (Galia, (s/f) - Mezzogiorno, 72 a. C.) y su hija. Enomano, soberano de Lidia, dejaría desposar a su heredera con quien le derrotara en una carrera de carros. Tarea casi imposible pues el rey poseía unos caballos sobrenaturales que le fueron obsequiados por Ares, su padre.

Varios lo intentaron pero ninguno lo consiguió. Pélope se hizo con unos caballos alados para vencer al hegemónico competidor, y así lo hizo, proclamándose como primer campeón olímpico en la carrera de carros. Fundando los juegos olímpicos en agradecimiento por su victoria.

Las diferentes versiones acerca del mito del origen de los juegos olímpicos, se deben a los diferentes grupos poblacionales que dominaron el lugar y el santuario.

Por ello, y al no haber ningún testimonio contrastable y seguro, el origen de los juegos olímpicos se ha investigado a partir de la interpretación de estos testimonios mitificados y desde la filosofía, arqueología, las religiones y la historia.

Según algunos autores su origen radicaría en acciones de culto. De tal manera que la teoría más compartida es su estrecho nexo con las ceremonias religiosas.

Hay diferentes versiones del significado de estas ceremonias. Una teoría muy extendida es la relación entre la competición y los funerales de personas ilustres. Esto aparece reflejado gran cantidad de veces en la literatura y el arte clásico. De esta organización se encargaba el propio estado para rendir culto a los caídos en la batalla o también particulares.

Malten dice: “Pudieran ser los juegos una derivación civilizada de los antiguos sacrificios humanos que se realizaban para venerar a los muertos, desembocando en la lucha deportiva”. (García Romero, 1992, p. 180)

Karl Meuli sugiere como nos cuenta García Romero (1992):

Las competiciones deportivas fueron inicialmente parte de un combate ritual, un juicio de dios, destinado a descubrir y castigar a la persona responsable de la muerte del hombre que era enterrado; el culpable sería, por supuesto, el perdedor del combate, quien expiaba con su propia derrota y consiguiente muerte la muerte supuestamente causada por él, de manera que el muerto era vengado y los vivos quedaban protegidos de su ira. (p 180)

Muchos otros autores creen que el origen hay que buscarlo en la combinación entre ritos fúnebres y ceremonias propiciadas para conseguir la fertilidad o en honor a una coronación.

Chocando con estas teorías, estudiosos de este siglo defienden el origen profano de los acontecimientos atléticos y de los juegos olímpicos.

En principio, parece que únicamente se buscaría el placer y el gozo de los ciudadanos, aunque más tarde, los juegos adquirieron un carácter religioso al amparo de las divinidades y como un acto de memoria de los vivos a los muertos.

Primeras olimpiadas

Según la tradición griega, el establecimiento de los juegos olímpicos se debe a la consulta de Ifito a una profetisa o pitia, la cual le vaticinó que con el restablecimiento de los juegos en honor a Zeus y otros dioses de la región, su territorio se libraría de las calamidades que le azotaban.

Ifito así procuró hacerlo y pactó una tregua con sus enemigos de Esparta y Pisa para la celebración de estos juegos. Con este acuerdo, el recinto donde se celebraba el certamen sería inviolable, así como se garantizaría la seguridad de los competidores durante el viaje a Olimpia.

Al parecer, se da cumplimiento a este pacto y por lo tanto a la reposición de los juegos olímpicos, en el año 884 a.C., sin embargo, no hay ningún documento que acredite este dato y la primera referencia escrita, en la que figura el primer vencedor de los juegos, es hacia el año 776 a.C.

En esta primera olimpiada, Koribos de Élide sería el vencedor en la prueba de la carrera recorriendo una distancia de 192,27 m en un piso de tierra batida en el estadio de Olimpia e iniciándose así la primera olimpiada como unidad de medida de tiempo del 776 al 772 a.C., en Grecia el tiempo se mediría por olimpiadas.

La incorporación de las pruebas olímpicas clásicas, fue, según la aceptación de la época y la actual, las siguientes:

- Dromos: Era una única prueba que se celebró durante las XIII primeras ediciones. Consistía en una carrera en el estadio cuya longitud era de 192 metros.
- Dólicos: a partir de la XV olimpiada, se incorpora esta prueba de resistencia. Es una carrera que se le atribuía una distancia de veinte estadios y en esta disciplina, destacaron los cretenses.
- Diaulos: Desde la XVI olimpiada, se hace presente esta nueva disciplina que consistía en el aumento de la distancia en la carrera. Se recorría dos veces el estadio olímpico, trazando una distancia total de 348 metros. Se realizaba en la mañana de la quinta jornada de los juegos.
- Pentalón, lucha, pugilato, cuadrigas, carreras de caballos, pancrancio, estadio y lucha para jóvenes. Pese a que los organizadores añadían o quitaban pruebas, este sería básicamente el programa completo de los juegos olímpicos clásicos y estaría definido hacia el siglo VII a. C.

Durante sus dos primeros siglos de existencia, la organización de los juegos olímpicos era disputada entre Élide y Pisa que se alternaban para dirigirlos.

Los juegos, a medida que evolucionaban, iban perdiendo su idiosincrasia local ya que fueron llegando para su participación atletas de ciudades lejanas.

En el siglo VI a.C, los griegos vencen a los persas en las Guerras Médicas y Olimpia se erige como estandarte de la unión de todos los ciudadanos de Grecia. Por ello, este santuario se cuida, se embellece y se construye.

Posteriormente, los juegos olímpicos sufren una serie de altibajos por causa de los conflictos entre varias ciudades griegas. Debido a ello, se rompen las treguas olímpicas varias veces deliberadamente. Finalmente, Filipo de Macedonia (382-336 a. C.), y su hijo Alejandro Magno (Pela, 356 -Babilonia, 323 a. C.), imponen su hegemonía entre los griegos y relanzan los juegos olímpicos con objetivo de mostrar lo más destacado de la cultura griega.

Se llamaba *penteteris* que quiere decir quinquenio, al tiempo que transcurre entre una celebración de los juegos olímpicos y otra. Al utilizarse el cálculo inclusivo, esto quiere decir que este acontecimiento se celebraba cada cuatro años en los meses de verano, con fecha de celebración variable, y su duración sería de unos cinco o seis días.

El día principal coincidía con el primer o segundo plenilunio posterior al solsticio de este periodo y se hacía un sacrificio a Zeus.

Los días previos a los juegos, los espondóforos, que eran unos anunciantes oficiales, proclamaban por toda Grecia la tregua sagrada por la proximidad del acontecimiento. Mediante la proclamación se lograba una especie de salvoconducto que garantizara la seguridad de deportistas y público en el viaje a Olimpia. Si esto no se respetaba, sería una importante falta a la religión.

Juegos Panhelénicos

Además de los juegos olímpicos que también se incorporan a este grupo de celebraciones llamadas juego panhelénicos, tenemos otros cuatro eventos que se celebraban a lo largo del periodo que dura una olimpiada. Estos son:

- Juegos Píticos
- Juegos Ístmicos
- Juegos Nemeos

Juegos Píticos

Estos juegos eran los más importantes, entre los que se celebraban durante los cuatro años que dura una olimpiada, solo superado en prestigio por los juegos olímpicos.

Se celebraban cada cuatro años para rendir honores a Apolo en Delfos, ya que según el mito, este dios había impulsado estos juegos tras derrotar al anterior ocupante del santuario, que era la serpiente Pitón. Apolo exigió el oráculo para sí y desde entonces fue conocido como Apolo Pitio.

Al igual que los otros dos juegos panhelénicos de menor importancia, estos juegos aparecen hacia el siglo VI a.C., aunque se desconoce su fecha exacta. Se celebraban en los meses de agosto-septiembre, llamados por los griegos el mes délfico Bucatio con pruebas adultas e infantiles en el tercer año de cada olimpiada.

Además de los eventos deportivos, con pruebas atléticas y de caballos, también contaban con certámenes musicales que tenían mucha importancia. Es el rasgo diferencial con respecto al resto de juegos. Tenían una duración de unos cinco días. Según algunos teóricos, estos juegos desaparecieron coincidiendo con el ocaso de los olímpicos.

Juegos Ístmicos

A unos pocos kilómetros al este de la ciudad de Corinto, se encuentra un santuario en honor a Poseidón y a un héroe local llamado Melicertes. En un pinar cercano se celebraban los juegos ístmicos, que eran otro de los eventos panhelénicos, similares en importancia a los juegos de Delfos.

El istmo de Corinto fue muy relevante en la historia griega debido a su situación, allí tuvieron lugar acontecimientos tan importantes como la alianza contra los persas de todos los griegos o la proclamación de las libertades griegas.

Los encargados de organizar estos juegos fueron los corintios en casi todas sus ediciones.

El nacimiento de estos juegos lo cuenta Pausanias, recogido por García Romero (1992) en su libro:

Disputándose Poseidón y Helio la posesión de Corinto, acordaron someterse al arbitraje del gigante Briareo, el cual asignó a Helio la ciudad alta y a Poseidón el territorio del Istmo; ambos dioses ratificaron su aceptación del veredicto mediante la institución de los juegos. (p. 220)

Otras tradiciones más actuales, dicen que Sísfo o Poseidón quisieron recordar a Melicertes en su infancia cuando fue arrojado por su propia madre al mar y se transformó en el dios Palemón.

También hay otra leyenda que atribuye la fundación de estos juegos a Teseo para homenajear a su padre que era el dios Poseidón.

Como en los anteriores juegos, pocas referencias contrastadas y reales tenemos acerca del origen de estos juegos. Dice el escritor Cayo Julio Solino en el siglo III d. C: “Los juegos se celebraban antes de que Cipselo implantara la tiranía de Corinto, hacia el año 665 a. C.” (García Romero, 1992, p.221)

Después del sometimiento a los Cipsélidas, los juegos volvieron a disputarse ya como evento panhelénico, con anterioridad eran exclusivamente para los locales. Estos juegos se disputaban en primavera y cada dos años. También se garantizaba la tregua sagrada.

Los competidores se agrupaban en tres categorías: Andres (o absoluta), Agéneioi (adolescentes), Païdes (niños) habiendo fase de clasificación para su participación. Al campeón se le otorgaría una corona realizada con hojas de apio o de pino.

Había pruebas de atletismo, de caballos y de música. Puede que se incluyera también otros certámenes como pintura y teatro, pero no está probado.

Evidentemente, también destaca el carácter religioso de este acontecimiento aunque pocos son los vestigios que quedan de las construcciones religiosas y deportivas en la zona.

Juegos Nemeos

Este festival es el menos conocido de los juegos panhelénicos. Se realizan en el valle de Nemea, al noroeste de la región del Peloponeso. La ubicación estaba en un bosque de cipreses, donde se construyó un santuario en honor a Zeus Nemeo.

Hay dos explicaciones de carácter mitológico en torno al origen de estos juegos. Una era paralelamente a los juegos olímpicos, una competición fúnebre en torno al cuento de Ofeletes y la otra versión nos habla de Herácles que previamente vamos a contextualizar:

Herácles en un ataque de locura provocado por la diosa Hera, mató a su mujer, hijos y dos sobrinos. Arrepentido, quiso enmendar su execrable acción. Para ello, visitó el oráculo de Delfos y como penitencia le fueron encomendados doce duras pruebas que tuvo que superar.

Pues bien, el primer trabajo consistió en matar al león de Nemea con sus propias manos y lo consiguió. Como tributo a la hazaña Heracles fundó estos juegos en honor a Zeus.

Más conocido es el cuento de Ofeletes, un niño que no debían dejar en el suelo hasta que tuviera capacidad de andar. Su criada lo dejó para indicar a una expedición de siete hombres la ubicación de un manantial. Una serpiente picó al bebé causándole la muerte. Al encontrarse con la catástrofe, los expedicionarios acabaron con la serpiente y fundaron estos juegos de carácter fúnebre en honor a la víctima.

Como los juegos ístmicos, los nemeos tenían un carácter bienal en julio o agosto. Eran organizados por los ciudadanos de Cleonas y las pruebas eran las mismas que en los juegos ístmicos añadiendo una prueba hípica. El reglamento era muy similar en ambos juegos.

Estos juegos se terminaron trasladando a Argos. Los vencedores eran galardonados con una corona de apio fresco (en los ístmicos se prefería entregar una corona de apio seco).

“Doce magistrados, llamados helanólicas como jueces olímpicos, velaban por el desarrollo regular de los juegos, durante cuya celebración se declaraba una tregua sagrada”. (García Romero, 1992, p. 226)

DECADENCIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS CLÁSICOS

Hacia el siglo VI a. C., el deporte ya no era una actividad clasista. Si bien, es cierto, que la aristocracia era la que acudía a las competiciones, ya que disponían de más tiempo libre tanto para entrenar como para competir. Porque el poder adquisitivo en la competición olímpica también era importante, pues los atletas debían pagarse sus propios entrenamientos.

Con el paso del tiempo, la clase media se fue haciendo discretamente un hueco en el mundo de la alta competición codeándose con la tradicional nobleza. También comenzaron a formar parte de las instituciones organizadoras. El objetivo de los juegos olímpicos era poder establecer una buena armonía entre el espíritu y el cuerpo de los participantes. Pero toda esta filosofía ideal de vida, se fue desvaneciendo con el paso de los años, y el significado religioso desapareció en la competición olímpica quedando como una actividad recreativa y deportiva. De esta manera aparece también una profesionalización en el deporte.

La espiritualidad y el rendir honores a los dioses, ofreciendo la sufrida victoria olímpica a Zeus, desaparece por la búsqueda de la gloria, la fama y el beneficio personal de los participantes. Esto conlleva a una crisis de la moralidad en el deporte, empujada por los pensamientos sofísticos que hablan del areté. Este complejo concepto se convierte en algo muy importante en la Grecia clásica. Pretende la consecución de la excelencia, basándose en el cultivo espiritual preponderándolo al físico.

Desde el siglo V a. C., el significado de los juegos olímpicos como instrumento civilizador decae. En el siglo IV a. C. la participación de los atletas griegos en los juegos olímpicos va disminuyendo y aumenta el de los participantes que provienen de otras colonias. Ya en época romana, los atletas que participaban en estas competiciones, eran mayoritariamente provenientes de estos lugares. La nobleza griega se comenzaba a sentir más atraída por los concursos hípicas.

Los intelectuales de la época tampoco ayudaban a la conservación de los juegos, ya que censuraban la importancia que se le daba a la fuerza física. Dicen que la categoría de las

personas viene dada por su moral y su sabiduría. Segura (1992) recoge el testimonio de Isócrates (Atenas 464 a. C. – Ibid 338 a. C.):

Con frecuencia me ha causado asombro que quienes convocaron las fiestas solemnes y establecieron los certámenes gimnásticos considerarán merecedores de tan enormes premios los éxitos físicos y que, en cambio, a los que particularmente se esforzaron por el interés común y tanto aprestaron sus espíritus para ayudar a los demás no les concedieran honor alguno. A estos últimos hubiera sido lógico prestarles más atención; porque, si los atletas duplicaran su fuerza, no resultaría mayor beneficio para los demás, pero de un solo hombre inteligente se beneficiarían todos los que quisieran participar de su pensamiento. (p.186)

Esparta fue dominadora de los juegos olímpicos mientras pudo pagar el coste de la organización de la expedición, el desplazamiento y la concentración en Olimpia de sus representantes en la competición. Esto fue así hasta que los juegos se abrieron a las colonias griegas y en el santuario no había tanto lujo. Los movimientos económicos, por aquel entonces, se realizaban a través del trueque hasta la aparición de la moneda en el año 630 a. C.

En los siglos siguientes, VI y V a. C. La utilización de la moneda se extiende a todo el territorio helénico. Las más cotizadas eran las de oro y plata debido a su fácil transporte y a su gran valor que permitía adquirir en cualquier lugar todo lo necesario.

Esparta que vivía en una autarquía, no cedió a la comercialización con esta moneda, quedando prohibida la tenencia de oro y plata y continuó utilizando las de hierro con mucho peso y poco valor.

Debido a esto y a las campañas militares la asistencia de los espartanos a los juegos fue cesando, a pesar de la poca distancia que les separaba de Olimpia.

Otro motivo de la decadencia de los juegos olímpicos, sería la necesidad de conceder premios como sistema para atraer más participantes. Eran incentivos muy codiciados y el deportista, al profesionalizarse, hizo de esto su forma de vida. Todo esto desvirtuó el verdadero sentido del espíritu olímpico.

Los deportistas especializados en la lucha, pugilato y pancracio; -disciplinas que suscitaban riesgos personales-, convertían su participación en los juegos en un medio de vida. A estos atletas se les recompensa con dinero, privilegios estatales y honores. En su retirada, podrían seguir viviendo de esto dedicándose a entrenar o al cuidado de otros deportistas.

Tras la batalla de Queronea en el siglo IV a. C. los macedonios crearon un nuevo orden en una Grecia devastada por la guerra. Este hecho impulsó el incremento de territorios participantes en los juegos olímpicos.

Filipo II rey de Macedonia, admiraba los juegos olímpicos y, tras hacerse con el dominio de Grecia, los promocionó y protegió. Entre otras cosas, mandó construir el Altis Philíppeion, templo circular en el recinto sagrado de Olimpia, en cuyo interior albergaban estatuas de marfil que representaban a familiares del propio rey como Alejandro y sus generales. Filippo II tuvo una enorme devoción a este lugar.

De todas formas, los macedonios no comprendían la religiosidad de las ceremonias olímpicas. Todo ello llevó a que las clases altas dejaron de competir dando paso a los atletas profesionales, dando lugar a turbios negocios y fraudes.

Al dejar de lado la solemnidad religiosa de los juegos, el santuario es sometido a saqueos y otras profanaciones a finales del siglo IV a. C.

Aunque, sin el sentimiento religioso originario, las competiciones continúan disputándose y se construyen instalaciones como la palestra y el gimnasio, así como otras nuevas o reformadas donde los deportistas podrán hospedarse y entrenar.

En el siglo II a. C, Roma conquista Grecia y la anexiona como provincia de su vasto territorio. Tampoco comprendieron el significado original de los juegos olímpicos, ya que en su celebración siguieron sin tener en cuenta la religiosidad y fomentaron el profesionalismo.

Para ellos, los juegos panhelénicos eran muy distintos de las competiciones violentas y crueles que se celebraban en los anfiteatros romanos. Estas diferencias llevan al humanista y político Cornelio Tácito (55 -120 d. C.) a decir que ningún romano digno de tal nombre habría participado en semejantes espectáculos teatrales.

Estos juegos, durante el dominio romano, dan lugar a una concentración de foráneos, que quieren presenciar el que para ellos era un novedoso espectáculo.

Hasta la época de Augusto (Roma, 63 a. C.-Nola, 19 de agosto de 14 d. C.) los romanos vieron los juegos como la amenaza de una cierta conciencia griega. Por ello, al principio, no gozaron de buena consideración entre los gobernantes. Sin embargo, con el tiempo, se instalaron en Olimpia autoridades de la República, transformando el Altis con estatuas de ilustres personajes romanos.

En el siglo I a. C. Lucio Cornelio Sila (Roma 138 a. C.- Puteoli 78 a. C.), que fue un cónsul y dictador romano en esa época, derrota al rey del Ponto Mitrídates el Grande (132 a. C.- 63 a.

C.), Que era enemigo de Roma. Por ello saquea Olimpia y establece la 175ª edición de los juegos olímpico en la ciudad de Roma.

El ya primer emperador Augusto procuró el cuidado de Olimpia y creó la figura de un supervisor para el recinto sagrado.

Tiberio (42 a. C.- 37 d. C.), anteriormente a ser proclamado emperador, gana la olimpiada 194 en la modalidad de la carrera de cuadrigas.

En la 211, Nerón (37-68 d. C.) manipuló las olimpiadas a su antojo, las celebró dos años antes y ganó muchas de las pruebas en las que él mismo participó, evidentemente, sin obrar limpiamente en sus estrategias de competición. Tras la muerte de Nerón, las inusuales disciplinas que inventó, fueron suprimidas y denominadas anolimpiadas.

El emperador Adriano (Roma 76-Bayas 138 d. C.) que amaba la cultura griega, fue llamado “el Olímpico”. Este emperador devuelve a Olimpia su grandeza con las reformas en el santuario e instalaciones.

Sin embargo, Olimpia nunca llegó a ser lo que fue en su pasado como así indica Luciano de Samosata dirigiéndose a Zeus, en Segura (1992):

Ya no se te ofrecen más sacrificios en Olimpia, ni son ya coronadas tus estatuas, a no ser por casualidad. Y todavía el que cumple este rito no cree estar obedeciendo un deber imperativo; pues piensa que simplemente se halla rindiendo culto a una antigua costumbre. (p. 189)

Pese a los esfuerzos de los gobernantes romanos por renacer Olimpia, se encontrarán con nuevos problemas como las llamadas “invasiones bárbaras”. Los hérulos aparecen provenientes de Escandinavia en el siglo III de nuestra era en el Peloponeso para invadir el imperio romano. Los gobernantes buscan la manera de defender el santuario olímpico y establecen una enorme muralla realizada con los materiales de los monumentos.

Durante los siguientes 100 años no se ha demostrado con fiabilidad si continuaron celebrándose normalmente los juegos.

La conversión al cristianismo del Imperio Romano por parte de Constantino (Naissus, 272 – Nicomedia 337) en el Edicto de Milán en el año 313, precipitó la desaparición del paganismo y, por tanto, también la de los juegos olímpicos; que sobrevivieron unos años hasta su ocaso. A través de un edicto, en el año 393, el emperador Teodosio I (Coca 347- Milán 395) abolió completamente los juegos.

Olimpia sufre estas consecuencias y la estatua de Zeus es retirada, los visigodos la saquean y Teodosio II (Constantinopla 401- Ibíd 450) incendia el templo de la máxima deidad olímpica. A esto se le añaden las catástrofes naturales del siglo VI quedando la región desolada y ocupada por los bizantinos.

Todo ello contribuyó a la hora de relegar al olvido a la que fuere prestigiosa ciudad de Olimpia. Por eso, nos parece interesante, antes de ver la fundación de los juegos olímpicos modernos, dejar constancia de algunos hechos referidos a la propia historia de Olimpia.

Como ya hemos dicho, las catástrofes naturales asolaron el territorio. En el siglo VI, sufrió dos terremotos que contribuyeron a derruir la ya destruida, por Teodosio ciudad de Olimpia. Además con los corrimientos de tierra producidos por la actividad sísmica, floreció un frondoso bosque sepultando buena parte de los valiosos materiales que en su día fueron colosales construcciones.

Después de que habitaran los bizantinos; en el siglo XIII, se cree que fue un campamento de la cuarta cruzada del pueblo procedente de la Baja Renania.

En el siglo XVIII, un religioso benedictino francés, tras unas investigaciones, quiso iniciar una excavación en la zona, pero le fueron denegados los permisos por parte de la autoridad eclesiástica.

Entre finales del siglo XVIII y XIX, se descubrió lo más relevante de esta ciudad. Y durante el siglo XX, aunque se interrumpieron los trabajos a causa de la Segunda Guerra Mundial, se llegaron a finalizar las excavaciones hacia el año 1958.

RENACIMIENTO DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS MODERNOS

Los juegos olímpicos antiguos fueron sumamente relevantes para la civilización occidental, y, bajo esta idea de congregar a las distintas naciones en un espectáculo similar, llamaron la atención de algunos hombres interesados en la cultura y el deporte.

El propulsor principal de la reaparición de los juegos olímpicos modernos, fue un parisino llamado Pierre de Fredy ó Barón de Coubertin (1863-1937). Es considerado el humanista olímpico. Procede de una familia proveniente de Italia de clase alta, cuyos antepasados habían adquirido, en el siglo XVI, el señorío de Coubertin cerca la capital francesa.

Pierre de Fredy, tras desechar la dedicación a la política o a la carrera militar, se dedica a la reforma de la educación en Francia. Según Conrado (2004) él nos dice:

He decidido cambiar bruscamente mi carrera en el deseo de unir mi nombre al de una gran reforma pedagógica ya que lo más importante en la vida de los pueblos modernos es la educación que ha de ser el prefacio de la vida y lo que así expreso, es el resultado de las observaciones adquiridas en las distintas etapas de mis viajes por los Estados de Europa y América del Norte, en donde he podido constatar la existencia de grandes corrientes de reforma pedagógica, independientes de los sistemas gubernamentales e incluso superiores a las mismas tradiciones nacionales.(p. 9)

Esta vocación pedagógica le lleva a crear un concepto olímpico moderno que tratará de formar al individuo y armonizará a los pueblos combinando como en los mejores tiempos de Olimpia, la personalidad y el espíritu con el cuerpo así como la fuerza del atleta.

Este proyecto no fue fácil llevarlo a cabo; fracasó una vez en 1892 pero dos años más tarde se crea el Comité Olímpico Internacional (COI) en la Universidad de la Sorbona en París, aprobado por unanimidad. Los primeros juegos que designa este comité, se celebrarían en Atenas en 1896.

Con esto se crea la potencia socializadora más importante del siglo pasado; con objetivo de educar para la paz. Como dijo el propio Barón de Coubertin, recogido por Conrado (2004):

Es preciso que cada cuatro años los Juegos Olímpicos restaurados den a la juventud universal la ocasión de un reencuentro dichoso y fraternal por el cual se disiparán poco a poco, esta ignorancia en la que viven unos pueblos respecto a los otros, ignorancia que mantiene los odios, acumula los malentendidos y precipita los acontecimiento en el destino bárbaro de una lucha sin cuartel. (p. 17)

Debido a la difícil situación política de Francia, el COI se traslada a Lausana en Suiza en el año 1915 en plena I Guerra Mundial. Allí vivió y trabajó Pierre de Coubertin hasta su muerte en 1937.

El olimpismo moderno

Es una filosofía para la vida que pretende utilizar el deporte como medio de la educación social y sus valores como la paz, la democracia, la solidaridad y la formación. El Barón de Coubertin decía que: “No es un sistema sino un estado de espíritu, estado de espíritu imbuido de un doble culto, el del esfuerzo y el de la eurytmia. La pasión por el exceso y la medida combinados”. Y más adelante añade: “El culto al esfuerzo, el desprecio al peligro, el amor a la patria, la generosidad y el espíritu caballeresco, así como el contacto con las artes y las letras”. (Conrado, 2004, p.18)

Pierre de Fredy quería hacer de los juegos olímpicos modernos una fiesta pacífica y de intercambio cultural. La dimensión intelectual era una constante en el trabajo de Coubertin, quería la implicación de los genios de la nación y que hubiera un culto a la belleza. Los juegos serían de propiedad mundial, ninguna nación, ni grupo de personas podría monopolizarlos. Todos los países serían admitidos con las mismas garantías.

A Coubertin le irritaba la constante confusión entre juegos olímpicos y olimpiada y por eso aclara: “Una olimpiada es un intervalo en el calendario, intervalo de cuatro años cuya apertura se celebra con los juegos. Es por tanto incorrecto histórica y gramaticalmente hacer la palabra olimpiada el equivalente de los juegos olímpicos. Y cuando dicen, como algunos lo hacen vulgarmente, las olimpiadas de Amsterdam, nos estropean los oídos con un doble barbarismo” (De Fredy ,1973, p.181)

Pierre de Fredy, abre una auténtica campaña publicitaria para dotar de autonomía e intentar que llegue a todo el mundo la esencia filosófica de los juegos olímpicos modernos, dotándolos de una simbología que, aunque laica, sirve para dar una solemnidad ante los inminentes enfrentamientos deportivos.

De acuerdo a Buitrón y del Riego (2004), así nos muestran la mayoría de la simbología olímpica:

- **BANDERA OLÍMPICA:** De fondo blanco y con los anillos olímpicos en el centro, fue diseñada por el propio Coubertin un año antes de su aprobación en 1914. En los juegos olímpicos de Amberes de 1920 se estrenó. Sus medidas son tres por dos metros y perduró la misma ondeando en cada sede olímpica hasta 1984 que fue retirada estrenándose una nueva en Seúl en 1988.
- **LOS AROS OLÍMPICOS:** Se componen de cinco anillos entrelazados de los siguientes colores: Azul, amarillo, negro, verde y rojo. Simbolizan la unión por el deporte de los cinco continentes. Los aros no representan en sí ningún continente específico. Están dotados de tal cromatismo porque en la inmensa mayoría de las banderas nacionales, hay alguno de los colores que componen este símbolo. Ambos elementos se confeccionan en el comercio del *Bon Marché* en París.
- **HIMNO OLÍMPICO:** Spiros Samaras (Corfú, 1861 - Atenas, 1917) uno de los más importantes compositores griegos de todos los tiempos fue el autor de este himno que tomó de ejemplo una cantata de un autor y dramaturgo griego llamado Kostis Palamás (1859 - 1943). Se estrenaría en los primeros juegos olímpicos.
- **JURAMENTO:** Habría que esperar hasta los juegos de 1920, en Amberes, para escucharlo a través de la voz del nadador y esgrimista belga Víctor Boin (1886 –1974). Lo escribió el Barón

de Coubertin, y lo recita un deportista del país anfitrión sosteniendo con la mano una esquina de la bandera olímpica.

- CITIUS, ALTIUS, FORTIUS: ‘Más rápido, más alto y más fuerte’. Es el lema oficial olímpico compuesto por tres palabras superlativas y en latín. Lo ideó un dominico llamado Henri Didon (1840, Touret–1900, Toulouse) amigo de Coubertin. Busca que estas palabras se entiendan como un camino a la perfección del ser humano a través del deporte y encontrando la moral correcta. El significado de este lema, se hizo tan popular que todo ser humano, ha sido alguna vez instruido con lo que representa que ‘lo importante no es ganar, sino participar’. Esta idea busca conseguir unas personas más valientes, fuertes y competitivas. Esta premisa se convertiría en el credo olímpico y el Barón lo tomó del arzobispo de Pensylvania; Ethelbert Talbot (1848–1928).
- MEDALLAS: Serán galardonados con ellas los tres primeros clasificados de cada disciplina. Son de oro, plata y bronce. Pronto estos premios se instaurarían en la mayoría de competiciones deportivas.
- LLAMA OLÍMPICA: Este ritual se recupera en los juegos olímpicos de Amsterdam de 1928. En 1936 es la primera vez que se enciende en el *Altar de Hera* en Olimpia. La llama se enciende con los rayos de sol y es entregada por una mujer, caracterizada de forma clásica, a un corredor para que la transporte de Grecia a la sede donde se realizarán los juegos a través de una carrera de relevos.

Sedes de los juegos olímpicos modernos:

AÑO	SEDE	AÑO	SEDE	AÑO	SEDE
1896	Atenas	1948	Londres	1988	Seúl
1900	París	1952	Helsinki	1992	Barcelona
1904	San Luis	1956	Melbourne	1996	Atlanta
1908	Londres	1960	Roma	2000	Sidney
1912	Estocolmo	1964	Tokio	2004	Atenas
1920	Amberes	1968	México	2008	Pekin
1924	Paris	1972	Múnich	2012	Londres
1928	Amsterdam	1976	Montreal	2016	Río de Janeiro
1932	Los Ángeles	1980	Moscú	2020	Tokio
1936	Berlín	1984	Los Ángeles		

Tabla 1

OLIMPISMO Y LAS ARTES EN GRECIA

RELACIÓN ENTRE LAS ARTES Y EL OLIMPISMO

“Los grandes escultores de la época reflejaban en su obra el ideal estético del hombre ateniense y los poetas encumbraban sus versos a los atletas vencedores en los juegos”. (Chaverra, 2013, p. 79)

Como refleja la cita anterior, el arte y el olimpismo estaban estrechamente relacionados en la antigua Grecia y esto se demuestra en el verdadero significado de los juegos olímpicos. El arte dejó un valioso testimonio de los juegos como fenómeno social en la antigua Grecia. Y a través de las esculturas griegas nos han quedado documentadas algunas modalidades de la actividad deportiva.

Porque era muy común que los atletas ganadores de los juegos olímpicos dejaran como ofrenda a los dioses –a modo de exvoto- una escultura representativa de sí mismos y la depositaran en un lugar reservado del santuario de Olimpia. El significado de estos presentes era el agradecimiento a los dioses porque el destino se hubiera dirimido a su favor convirtiéndolos en campeones olímpicos y alcanzando la gloria por la que tanto habían luchado. La estatua era una representación del atleta y perseguía conseguir el ideal de belleza. Estos exvotos también se realizaban en otros lugares y otros juegos de la antigua Grecia.

Escultura

La escultura nos enseña buena parte de los ideales de la cultura griega, siendo una de las artes más destacadas y valoradas en la historia. Pese a sus influencias orientales y egipcias, la escultura griega evolucionó hacia un estilo propio, capaz de transmitir la esencia de la mentalidad griega.

En la escultura relacionada con los juegos olímpicos se le da, lógicamente, mucha importancia al estudio del cuerpo humano. En palabras de Sócrates (470- 399 a. C.): “Por Zeus: Un hombre bello en la lucha, es diferente de uno bello en la carrera y un escudo bello en la defensa es muy diferente de un dardo bello para un lanzamiento potente y veloz”. (Eco, 2004, p. 48)

A través de sus obras los escultores griegos pretendieron fusionar -al igual que comentamos que pretendían en sus juegos-, la belleza humana y la *sofrosyne* que es la moderación, la mesura y el autocontrol del espíritu. Según Eco (2004), Jenofonte en Memorables enfatiza que Sócrates distingue tres tipos de belleza: La ideal, que es la que representa la naturaleza cuando compone

todas las partes en un todo; la espiritual, que es la expresión del alma a través de la mirada; y la útil, que nos dice que las cosas son bellas en la medida que son útiles.

Platón (Atenas 427-347 a. C.) plantea los que fueron los dos conceptos más importantes de belleza: la armonía, derivada de la proporción de las partes, y el esplendor de las formas. Y propone, para conseguir estos valores, estudiar la belleza de las formas geométricas basadas en una concepción matemática del Universo (Eco, 2004, p. 50).

Para los primeros pitagóricos la armonía consistía en la búsqueda del equilibrio entre dos entidades opuestas -derecha e izquierda, hombre y mujer-, de tal manera que se consiga una simetría que neutralice estas oposiciones. Y, precisamente, el principio de simetría será una de las normas siempre presentes en la escultura griega.

Heráclito (535 - 484 a. C.) propone: “La armonía entre los contrarios no se producirá anulando uno de ellos sino precisamente dejando que ambos vivan en una tensión continua”. (Eco, 2004, p. 72)

Como decíamos, en Grecia se establece un canon de belleza distinto al egipcio, que se regía por un sistema de cuadrículas de medida cuantitativa fija. Sin embargo el canon griego se estandariza a partir de la obra de Policleto (480- 420 a. C.), artista que teorizó sobre los ideales de la escultura en su ensayo titulado *Canon*. Aunque el tratado escrito no se ha encontrado, a través de sus esculturas se deduce que trataba de establecer las normas para las proporciones perfectas. En su escultura parece que el principio del canon no se basa en el equilibrio de dos elementos idénticos, sino en una relación recíproca entre las partes del cuerpo. No hay unidades fijas, hay un criterio orgánico en el que las partes se relacionan según el movimiento del cuerpo, la perspectiva y la posición del espectador.

Respecto a las proporciones corporales correctas, las explica Vitrubio (80- 15 a. C.):

- El rostro debe medir 1/10 de la longitud total.
- La cabeza 1/8 de la longitud del tórax.
- Habla de la euritmia que es adaptar las proporciones a las necesidades de la visión.

En el siglo V a. C. la escultura clásica alcanza su mayor esplendor y perfección: y, desde el siglo IV a. C, los escultores intentaran perfeccionar la expresión de los rostros con objeto de manifestar los sentimientos.

Pero, sin duda, la mayor aportación de la escultura griega representa a los atletas tal y como competían, es decir, desnudos. La razón de esta forma de concurrir, no está esclarecida. Una

leyenda dice que es un homenaje a un atleta que perdió la ropa en plena competición. Pero los historiadores parece que lo atribuyen a ritos de iniciación. La desnudez en Grecia no estaba mal vista en los hombres e incluso la práctica deportiva en esta condición era una forma de mostrar la perfección física de los atletas con los músculos en tensión. Sanchez y Escobar (2015) sostienen lo siguiente:

La curiosa costumbre de practicar deporte totalmente desnudo se ha explicado en ocasiones como una forma de testificar el poder de autocontrol del atleta, obligado a una abstinencia sexual de varias semanas antes de la competición. Y, aunque esta explicación es claramente insuficiente, tal vez tenga que ver con la moderación propia de un cuerpo entrenado y disciplinado. (p.94)

Independientemente de este tipo de razones, el desnudo en la escultura griega adquiere significados que lo trascienden, como son algunos de los que comentamos a continuación.

De acuerdo a Clark (1956) en su libro *El desnudo*, nos habla del ideal de belleza e indica que ningún cuerpo, en sí mismo, es totalmente satisfactorio. Por tal razón, el artista griego escoge distintas partes de otras figuras y las combina. También nos habla de la forma media donde el ideal se compone de lo mediano y lo habitual.

Por otra parte, el cuerpo puede ser tanto la expresión del poder divino como transmitir una idea de nación y símbolo de poder político, ya que en Grecia la energía se encarna en héroes y atletas. Y, aunque en el arte griego exista un gran respeto por la naturaleza, obras como el *Discóbolo* de Mirón demuestran que se trata de la representación de un cuerpo, en plena acción deportiva, visto con perfección geométrica, sobre el que hay serias dudas respecto a su verosimilitud anatómica.

Las imágenes, también, poseen dinamismo, hay una consecución de este valor entre las etapas arcaica y clásica. Se quiere hacer una exhibición de la belleza que se representa como algo valeroso, joven y dinámico. Se podría pensar que las estatuas griegas son producto de una minuciosa copia de la anatomía pero no es así. La representación del cuerpo musculado como en Grecia no se da en ninguna otra civilización. Sanchez y Escobar (2015) nos matizan que:

La competición, el certamen agón son centrales en el pensamiento griego. La competición es el motor de la actividad y el comportamiento de todas las actividades de la sociedad griega. Ser el mejor en las competiciones agónales, en la palestra, en la guerra, ser áristos, el primero. Si se halla el triunfo, se encuentra la alabanza de poetas y artistas, se puede perdurar en la memoria de los vivos. Esta es la única inmortalidad que se persigue y se consigue. (p.95)

Por eso, resulta totalmente lógico con estos planteamientos que las esculturas de los atletas mezclasen lo ideal con elementos realistas y mundanos.

Según la publicación del Museo Arqueológico Regional de Alcalá de Henares en el año 2015, Sanchez y Escobar nos indican un combinado perfecto a tenor de la influencia que el paradigma de la escultura clásica sigue teniendo en la actualidad porque la imagen del cuerpo en la antigua Grecia sigue motivando a muchas personas, en la actualidad, a acudir a los gimnasios para moldear sus cuerpos como el de las estatuas. Un modelo que ha perdurado casi 3000 años. Nuestra educación, a la hora de mirar un cuerpo, viene de la Grecia clásica y de su ideal de belleza. Se busca un desnudo para la exposición pública y nos seduce conseguir un hermoso cuerpo, sobre todo en lo referente al paradigma masculino. Las esculturas griegas muestran elementos ideales en los cuerpos como son el pliegue inguinal, espaldas anchas, glúteos redondeados, pecho poderoso, pies grandes; se marcan las clavículas y rodillas, se señala la caja torácica y los genitales se representan infantilizados.

De alguna manera, estos cuerpos irreales y fuera de lo común siguen siendo el ideal de belleza masculina occidental, así como fueron el modelo para la representación de los dioses griegos. Porque los escultores griegos tradujeron a clave estética el desvestido e inventan el desnudo empleando para ello dos ideales fundamentales, asociados a dos de sus dioses más importantes. El ideal apolíneo, inspirado en la naturaleza del dios Apolo, que transmite serenidad, autodominio, inteligencia, luz... y el ideal dionisiaco, referido a la condición del dios Dioniso, que transmite pasión, sentimiento amoroso o descontrol respecto a la vertiente más racional del ser humano.

ANALISIS DE ESCULTURAS REPRESENTATIVAS DE ATLETAS EN LA ANTIGUA GRECIA

A continuación vamos a proceder a la descripción y estudio de las esculturas más representativas del mundo griego en su relación con los juegos olímpicos. Son esculturas de atletas que seguramente en su día alcanzaron la fama y la gloria deportiva en las competiciones que disputaron convirtiéndose en héroes nacionales.

Por su vinculación con el mundo del deporte y el olimpismo, nos muestran cómo fue parte de nuestra historia y cómo se desarrolló la cultura de uno de los pilares más importantes que dieron origen a la civilización occidental. Con ello, comprenderemos mejor nuestra sociedad, costumbres y los cánones de belleza que durante tanto tiempo vienen influyendo en nuestros gustos. Estas obras serían:

- *Auriga* (478-474 a. C.)

- *El Discóbolo* (460 a. C.)
- *El Doríforo* (440 a. C.)
- *Diadúmeno* (430 a. C.)
- *Apoxiomenos* (325 a. C.)

Auriga

- Nombre: *Auriga*
- Autor: Desconocido. Se atribuye a Pitágoras de Rhegion
- Fecha: 478-474 a. C.
- Estilo: Estilo severo, clásico temprano o arcaico final
- Medidas: 182 cm
- Técnica: Cera perdida
- Material: Bronce
- Lugar: Museo de Delfos
- Relación de la representación con la actividad deportiva que expresa:

Conmemoración de la victoria del tirano de Polyzelos de Gela en unos Juegos Píticos, en la disciplina de carrera de cuadrigas.



Ilustración 1. *Auriga* de Delfos

El *Auriga* de Delfos es una escultura en bronce que consta de varias piezas que se unen. Perteneció al estilo severo, correspondiente a la primera mitad del S. V a. C., este estilo rompe con los cánones del periodo arcaico y se convierte en un estilo internacional, cuyas reglas se

siguen en todas las polis, desapareciendo la independencia de las escuelas regionales. Intenta definir el tono grave y más serio que caracteriza a las esculturas de ese momento: pierden la sonrisa, un avance lo representa el hecho de que las esculturas adquieren una mayor correspondencia con el espacio que las rodea y una mayor sensación de movimiento. El tema fundamental sigue siendo el cuerpo humano.

Respecto al *Auriga* de Delfos, hay que decir que sólo se conserva el conductor de una cuadriga que con su mano derecha sostiene las riendas de los caballos. Según la inscripción, se trataría de exvoto ofrecido por Polyzalos (S.V a. C.) -que era un príncipe griego de Sicilia- cuyo clan venció en los juegos piticos del año 478 a. C. en esta disciplina. La figura formaría parte de una obra mucho mayor que constaría de esa cuadriga con cuatro o seis caballos que tirarían de ella y además un esclavo de la cuadra que acompañaba al competidor.

El tamaño sería un poco mayor al natural y su trabajo es muy detallado, con unas vestiduras labradas con minuciosidad –recordando a una sobria columna clásica- el rostro y cabeza pormenorizados, el pelo con la cinta de vencedor y los ojos incrustados en piedra dura, en pasta vítrea. Quiere dar una sensación de movimiento previo a la acción.

En su libro, Bozal (1987), nos indica:

El *Auriga* de Delfos perteneció a un grupo del que solo se ha conservado esta figura, fragmentos de un caballo y un pequeño esclavo que acompañaba al príncipe del carro. Si bien, es evidente que, aislada, esta estatua ofrece un aspecto diferente al que debiera presentar en el conjunto, es posible señalar algunos rasgos esenciales. A primera vista, la figura erguida, con larga túnica y la actitud impasible, recuerda mucho a las esculturas arcaicas. Pero esta expresión se corrige cuando miramos mas atentamente. La marcada frontalidad que caracterizó a las esculturas arcaicas exentas, especialmente en los primeros tiempo, tiende aquí a desaparecer gracias a la introducción de matices que podrían pasar desapercibidos: los pies se sitúan oblicuamente respecto al cuerpo, el cual acentúa levemente la torsión lateral, de acuerdo con los brazos y la cabeza; esta torsión se manifiesta en el juego de los pliegues de la túnica, los cuales –ceñidos en cintura y sueltos en el torso- establecen un volumen que evitan la rigidez columnaria. Este movimiento es, no obstante mínimo, muy lejos del que podría mostrar realmente una auriga sobre un carro, es decir, no se trata de una obra realista, naturalista o representativa. El rostro está de acuerdo con esa disposición corporal; mantiene un gesto sereno en el que ha desaparecido la sonrisa, para dar paso a una expresión centrada, que destaca unas facciones geometrizarantes, pero con una fuerte carnosidad en los labio, pómulos y lóbulos nasales. (p. 127)

Es una de las pocas esculturas griegas originales que se conservan. Se encontró en 1896 en las excavaciones de la zona.

El Discóbolo

- Nombre: Discóbolo
- Autor: Mirón
- Fecha : 478-474 a. C
- Estilo: Tránsito entre el estilo severo y el primer clasicismo
- Medidas: 155 cm de alto
- Técnica: Fundición
- Material: El original era de bronce. No se conservó.
- Lugar: Museo de las Termas de Roma
- Relación de la representación con la actividad deportiva que expresa:
Representa un atleta de belleza ideal en el momento de lanzar el disco.



Ilustración 2. *El Discóbolo* de Mirón

El *Discóbolo* de Mirón fue, en origen, una escultura de bronce que pretendió sintetizar la acción concentrada del atleta en un instante anterior al lanzamiento del disco. Por eso, se representa a la figura en una posición anatómica muy compleja –según algunos autores, inventada-. La escultura consigue conquistar el espacio y obliga al espectador a contemplarla desde diferentes puntos de vista. Exigiéndose la visión desde los puntos de vista lateral, frontal y posterior.

De acuerdo a la obra de Ramírez (1996), se circunscribe en un arco ideal, el cuerpo permanece concentrado, se impulsa justo antes de lanzar el disco. Se busca la armonía y para ello el autor

utiliza diagonales para la composición. Conjuga el movimiento reflexivo y tranquilo con la potencia. Se nos muestra un tiempo sintético. El pasado y el futuro inmediato se encuentran en un punto simétrico, temporalizando la secuencia rítmica que nos muestra Mirón (S.V a. C.)

El periodo en el que se realiza esta obra es el de la transición del estilo severo, brevemente explicado anteriormente, y el primer clasicismo que se considera la etapa cumbre de la escultura griega, con el establecimiento de nuevos cánones buscando la armonía. Se elige la medida de la cabeza para la altura que son ocho y dos cabezas y media para la anchura de los hombros, buscando así una belleza ideal. Recoge muchas premisas del estilo severo entorno a la belleza del cuerpo del atleta y su delineada musculatura.

En escultura uno de los grandes retos es sugerir y representar el movimiento y, en este caso, como ya anotábamos más arriba, algún investigador ha dicho que es imposible que ningún atleta pueda llevar a cabo esa posición a la hora del lanzamiento del disco. La naturalidad del lanzamiento, es por tanto, engañosa y, al parecer, combina posiciones -sucesivas en el tiempo- para expresar mejor el momento que se quiere representar.

Es chocante su inexpresivo gesto en pleno esfuerzo y el pelo muy pegado al cráneo, representa todavía cierto arcaísmo.

La representación de este joven atleta, del cual se desconoce su identidad., es posible que llevara a cabo para rendir culto a un gran deportista. En la actualidad, se conserva una copia romana en mármol.

El Doríforo

- Nombre: *Doríforo* o “Portador de lanza”
- Autor: Policleto de Árgos
- Fecha: 440 a. C.
- Estilo: Clásico con algún rasgo arcaico
- Medidas: 213,5 cm
- Material: Bronce
- Lugar: Museo de Minneápolis
- Relación la representación con la actividad deportiva que expresa:

Su nombre se debe a una lanza que llevaría en su mano izquierda. Parece representar a un lanzador de jabalina.



Ilustración 3. *Doríforo* de Policleto

El *Doríforo* o portador de lanza debe su nombre a este objeto –dory– que llevaría en su mano izquierda, cuyo brazo que dobla por el codo, mientras el derecho cae con relajación junto al cuerpo. El atleta pudo representar a un héroe como Aquiles. Es una escultura originariamente realizada en bronce por su escultor Policleto de Argos Originario de esta ciudad al noreste del Peloponeso. Fue un autor del primer clasicismo que junto a su rival Fidias (490-431 a. C.) fue muy influyente para las siguientes generaciones creando un nuevo canon de proporciones que consistía en que la figura humana alcanza una altura equivalente a siete veces el tamaño de la cabeza. El módulo para establecer las proporciones es la cabeza – se repite seis veces en el tronco y extremidades-. Escribió un texto -*Canon*- donde explica el nuevo sistema que se mantuvo hasta el año 350 a. C. aproximadamente, cuando otro escultor griego llamado Lisipo (370-318 a. C.) de Sición, lo modificó para conseguir esculturas más esbeltas.

Aquí, Policleto aplica la técnica del *contraposto* consistente, en lo esencial, en que la parte de la anatomía está en tensión tiene su oposición en otras partes que están en descanso mientras las partes adelantadas tienen su complemento con otras que parecen ligeramente retrasadas. La pierna derecha se la mantiene completamente apoyada, es la que aguanta todo el peso mientras que la otra comienza un movimiento inminente.

En conjunto la escultura aparece perfectamente equilibrada dando sensación de movimiento contenido. Reproduce las formas anatómicas y el movimiento funcional del cuerpo humano. El

escultor evita la disposición estrictamente frontal de la cabeza para completar la sensación de acción, la cabeza está ligeramente inclinada hacia un lado y mirando al suelo.

Lo conocemos gracias a las numerosas copias romanas que se hicieron en mármol. Hay una copia en el museo de Minneapolis. Al ser de mármol, se necesita poner un apéndice de sujeción y el árbol de apoyo.

Diadúmeno

- Nombre: *Diadúmeno* o atleta ciñéndose las cintas
- Autor: Policleto de Árgos
- Fecha: 430 a. C.
- Estilo: Primer clasicismo
- Medidas: 196 x 50 x 57cm
- Material: Bronce. No se conservó
- Lugar: Museo Nacional de Atenas
- Relación de la representación con la actividad deportiva que expresa:

Se estaría colocando una cinta en la cabeza después de una victoria. Con esto se distinguía a los campeones de cada prueba.



Ilustración 4. *Diadúmeno* de Policleto

Tras la creación del *Doríforo*, el autor alcanza su madurez artística y así lo muestra en su obra más representativa de esta época y la última que esculpió. Es el *Diadúmeno* - el que se ciñe la cinta- con una anatomía más relajada que la obra anterior. La obra original se hizo en bronce pero no se conservó. Esta figura se centra en la acción de ceñirse la cinta en la cabeza con

ambos brazos extendidos. “Policleto acentuó su preocupación por el cuerpo de belleza perfecta recurriendo a la mayor riqueza en movimientos y equilibrio de una figura en aspa”. (Ramirez et al.1996, p. 275) También genera una impresión de una deidad atlética que resalta su fuerza y su juventud.

La figura, que es una imagen aislada, está en *contraposto* que, como ya apuntábamos, es una técnica que busca la armonía de las partes de la figura humana rompiendo la ley de la frontalidad, por lo tanto el *Diadúmeno*, sigue el mismo canon que el *Doríforo* pero con las formas un poco más robustas. La cabeza nos muestra un giro muy pronunciado y rehúye claramente de la posición frontal. Da sensación de estar mirando al suelo.

Se nota la influencia de Fidias en la espiritualidad y delicadeza, ambos escultores dejaron un legado para los autores que les siguieron, los cuales dieron suma importancia al equilibrio y la serenidad.

Hay copias de los originales en mármol y caliza la más famosa se encuentra en el Museo Nacional de Atenas.

Apoxiomenos

- Nombre: *Apoxiomenos* o atleta limpiándose con el polvo de la estrígil
- Autor: Lisipo de Sición
- Fecha: 330-320 a. C.
- Estilo: segundo clasicismo
- Medidas: 205 cm
- Material: Bronce
- Lugar: Museos Vaticanos
- Relación de la representación con la actividad deportiva que expresa:
Representa a un atleta que se quita el aceite con una estrígil.



Ilustración 5. *Apoxiomenos* de Lisipo

Esta escultura se encontraba originalmente en las Termas de Agripa. El *Apoxiomenos* o atleta que se quita el aceite con un estrígil, pertenece al segundo clasicismo o baja época clásica que destaca por ser una etapa no muy creativa para la escultura. Su autor fue Lisipo de Sición que trabajó entre el 360 hasta el 320 a. C. aproximadamente, actuando de bisagra entre el segundo clasicismo y el Helenismo. El artista gozaba de gran prestigio y de una casi exclusividad para hacer los retratos de Alejandro Magno.

La escultura se realizó originariamente en bronce. Tiene un canon más esbelto que el de Policleto y miembros menos robustos. Su nuevo canon va a ser predominante en este periodo y en el principio del Helenismo.

La figura extiende los brazos hacia delante porque el escultor pretende ocupar el espacio que le rodea. Alarga el brazo perpendicularmente a su posición corporal con el fin de limpiarse el polvo de la palestra. Es una estatua que, al igual que las de su etapa, no se concibe desde un solo punto de vista, sino que está hecha para girar alrededor de ella. Es preciso observarla indagando, moviéndose...

Como decíamos al principio, esta relación y análisis de esculturas nos ha puesto en conexión no sólo con algunas de las disciplinas olímpicas, sino con los ideales expresados a través de las imágenes y con la alta consideración que para el universo griego tenía la consecución de la excelencia en los individuos.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo este Trabajo Fin de Grado, hemos tenido que realizar un minucioso análisis bibliográfico y documental. Nuestras fuentes han sido en su mayoría libros especializados en arte, y concretamente en escultura, también libros sobre la antigua Grecia y específicos sobre los juegos olímpicos. Igualmente, hemos utilizado revistas profesionales y recursos electrónicos como páginas web.

También, hemos contado con la posibilidad de poder reunirnos con varios profesionales de estas materias que nos han asesorado, transmitido su experiencia y proporcionado algún tipo de material de investigación.

Estas fuentes han sido imprescindibles a la hora de acometer un minucioso trabajo de investigación y selección de información. Siempre empleando fuentes contrastadas que nos garantizaran una información verídica. El enfoque que hemos pretendido dar a este Trabajo Fin de Grado es pedagógico con el fin que nuestros alumnos del mañana puedan aprender de una forma activa y motivadora.

Hemos intentado conocer la historia del olimpismo, tanto antiguo como moderno, y los contenidos más importantes transmitidos por las esculturas con temática olímpica de la antigua Grecia. Las analizamos de manera sencilla e individual con el fin de facilitar el aprendizaje de los conocimientos que pretendemos que asimilen nuestros futuros alumnos. Por eso, en cada actividad pretendemos despertar la curiosidad y motivación de los alumnos con vistas a que se enfrenten al aprendizaje de forma comprometida. Para ello intentamos vincularlos a los temas haciéndolos protagonistas, en la medida de lo posible, de aquello que les proponemos aprender.

La finalidad de este trabajo es concienciar sobre la importancia del deporte en la vida y la relevancia que ha tenido a lo largo de nuestra historia tanto a nivel físico como social y político. También de la estrecha relación con las esculturas de la época, que son una valiosísima fuente testimonial para descubrir la historia y los valores de aquel tiempo que guardan una estrecha relación con la actualidad, ya que, por ejemplo, el ideal de belleza que inventaron los griegos sigue perdurando. Queremos que los alumnos aprendan de forma divertida e ilusionante los orígenes de la sociedad occidental donde ellos viven y que guarde una estrecha relación con la de entonces.

CAPITULO IV

PROPUESTA DIDÁCTICA

JUSTIFICACIÓN

La Unidad Didáctica que presentamos a continuación está relacionada con la temática de este trabajo y orientada a la expresión corporal y al deporte. El primer concepto lo entendemos como disciplina que exteriorice los sentimientos de los alumnos a través del cuerpo. El dominio de la comunicación y expresión corporal es fundamental para el desarrollo emocional del alumno ya que con ella se trabaja el cuerpo, el tiempo y el espacio. En la educación física se le da suma importancia porque gracias a este lenguaje corporal, el niño se conoce a sí mismo y aprende a relacionarse. La orientación de la unidad al deporte se basa en su protagonismo como actividad indispensable en la vida como medio para un desarrollo óptimo en la mejora de la calidad de vida y en la prevención de patologías que pueden devenir por la ausencia de la práctica deportiva.

Utilizaremos como elemento transversal en toda la Unidad la antigua Grecia puesto que es el inicio de la sociedad y la cultura occidental. Su ideal de belleza sigue perdurando y las esculturas que hemos analizado son un paradigma de ello.

Queremos inculcar la importancia de la salud y los medios que debemos utilizar para preservarla relacionando la cuna de nuestra cultura con la sociedad actual. Utilizamos para ello los juegos olímpicos que se celebraban en aquel tiempo y su adaptación contemporánea.

CONTEXTO

Es un colegio concertado mixto de la Iglesia católica situado en uno de los principales paseos de la capital soriana. La ciudad cuenta con una población de 40.000 habitantes aproximadamente.

El centro posee fáciles accesos en cualquiera de sus entradas y la situación en pleno centro de la capital, le hace prescindir de transporte escolar. Debido a esta localización, los docentes pueden maniobrar con rapidez y seguridad a la hora de buscar iniciativas didácticas fuera del aula, ya que tiene próximos centros de relevancia.

El centro acoge a niños de diferentes barrios de la ciudad. El nivel socioeconómico de las familias es medio y socioculturalmente el nivel es muy variado ya que también se acoge a alumnado inmigrante.

Cada curso de primaria tiene dos vías y puede disfrutar de los siguientes espacios comunes que pudieran ser necesarios para la aplicación de esta unidad didáctica: gimnasio, salas de informática, biblioteca, patio y salón de actos.

El área en la vamos a trabajar esta propuesta didáctica es la de educación física. Este área tiene la finalidad de desarrollar a las personas motrizmente e integrando conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora según la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO

La clase en la que lleva a cabo esta Unidad Didáctica, cuenta con 24 alumnos, ocho chicas y dieciséis chicos. En el aula hay cuatro alumnos de ascendencia inmigrante: Uno de origen dominicano, que es el único que ha venido de su país, otra rumana, otro búlgaro y otro boliviano. Estos tres últimos nacidos en España. Todos están integrados, tienen una relación normalizada con sus compañeros y no es un problema la lengua ya que todos la conocen y es materna incluida la niña rumana.

Este grupo se caracteriza por la homogeneidad relativa, ya que este año no tiene niños con problemas de socialización y dificultades de aprendizaje severos. El rendimiento del alumnado es bastante positivo. En general, se esfuerzan trabajando y con cada una de las tareas que se les asigna. Es un grupo muy participativo y están deseando siempre intervenir.

La mayoría tiene un perfecto dominio del espacio, la coordinación y de la lateralidad.

COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia en comunicación lingüística CCL:** Esta competencia la vamos a emplear constantemente en la Unidad para expresarnos entre compañeros, con el profesor y para exponer nuestras opiniones. Es fundamental para seguir las metodologías de aprendizaje cooperativo donde el alumno interactúa con el grupo para defender pacíficamente sus propuestas e intentar convencer a los compañeros de sus ideas y no imponerlas.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT:** Realmente no es fácil trabajar esta competencia en la unidad, pero como en todo, las matemáticas están presentes también en el mundo del deporte y en el del arte. Por eso, los alumnos van a conocer las medidas y a tener en cuenta las proporciones de las esculturas relacionándolas con los cánones relevantes como el de Policleto, así como con la geometría. Tiempo y espacio también son importantes para contextualizar la época.

- **Competencia digital CD :** Pudiendo utilizar recursos TICs para que el alumno amplíe informaciones sobre la unidad o como recurso en el aula para la exposición.
- **Competencia para aprender a aprender CPAA:** Gracias a la realización de las actividades que fomenten el auto aprendizaje, la resolución de problemas, el interés por la adquisición de conocimientos y el refuerzo de la autoestima.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE:** En muchas sesiones el alumno deberá actuar con esfuerzo de manera creativa e imaginativa, con autonomía y auto estima con el fin de cumplir los objetivos propuestos. Tendrán que utilizar su capacidad de análisis, comunicarse para negociar la manera de proceder y su resultado final, así como asumir riesgos.
- **Conciencia y expresiones culturales CEC:** Los alumnos se sumergirán en el mundo de los juegos olímpico y de la escultura griega en relación con la temática deportiva. De esta manera daremos a conocer la cultura griega como inicio de la civilización occidental y su repercusión en los valores sociales todavía vigentes en nuestro entorno.
- **Competencias sociales y cívicas CSC:** Con el aprendizaje cooperativo y trabajo grupal que utilizaremos en la metodología de la unidad, estaremos trabajando las relaciones y opiniones de los demás. Debemos escuchar e interaccionar con los compañeros para la cumplimentación de objetivos.

Relación con otras áreas: Esta propuesta didáctica está diseñada para educación física pero tiene relación con otras áreas como por ejemplo ciencias sociales y ciencias de la naturaleza, En este sentido, entraremos en conexión con temas de civilización (los juegos olímpicos), arte (la escultura griega) y con la naturaleza del cuerpo humano, ya que se trabajará obras y esculturas relacionadas con el arte y la historia, así como el cuerpo humano. Se verán términos matemáticos como las proporciones, las medidas, la geometría y el tiempo.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Conocer el origen de los juegos olímpicos griegos y su proyección en el mundo contemporáneo.
2. Conocer la relación de los juegos olímpicos griegos con la cultura y el arte de su tiempo.
3. Valorar la incidencia de los juegos olímpicos contemporáneos en la cultura del cuerpo.
4. Realizar de manera grupal una dramatización de los antiguos juegos olímpicos de Grecia, que permita transmitir ideales, ayudados de la vestimenta y música adecuada

5. Conocer las posibilidades de comunicación que ofrece el lenguaje corporal como forma de comunicación no verbal.

6. Valorar la creatividad y el ingenio de los compañeros y aceptar las discrepancias surgidas de una manera pacífica y a través del lenguaje.

Según la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, nos acogemos para el diseño de esta propuesta didáctica a los siguientes contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación:

CONTENIDOS

BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES

- Utilización de los medios de la información y comunicación para la preparación, elaboración, grabación presentación y divulgación de las composiciones, representaciones y dramatizaciones.
- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.

BLOQUE 2: CONOCIMIENTO CORPORAL

- Conciencia y control del cuerpo. Aspectos propioceptivos relacionados con las posturas corporales. El control postural en reposo y/o movimiento de forma económica y equilibrada.

BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES

- Formas y posibilidades de movimiento: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones. Iniciación, desarrollo, consolidación y perfeccionamiento de los patrones fundamentales y de las habilidades motrices básicas.
- Desarrollo, práctica y asimilación de nuevas habilidades gimnásticas, atléticas y deportivas o combinaciones de las mismas y adaptación a contextos de complejidad creciente, lúdicos o deportivos.
- Práctica y aplicación de habilidades gimnásticas, atléticas y deportivas o combinaciones de las mismas en contextos lúdicos y pre deportivos.
- Coordinación y equilibrio estático y dinámico en situaciones inestables y de complejidad creciente.

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVA

- Identificación y aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.
- Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales. Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.

BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS

- Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas, a través del cuerpo, el gesto y el movimiento
- Representaciones y dramatizaciones utilizando el lenguaje gestual y corporal

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES	
2. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinada y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	2.1 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.
BLOQUE 2: CONOCIMIENTO CORPORAL	
2. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.	1.1 Adapta los desplazamientos a distintos tipos de entorno y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
BLOQUE 3: HABILIDADES MOTRICES	

1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	3.3 Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
BLOQUE 4: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	
3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	3.5 Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
BLOQUE 5: ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS	
1. Utiliza los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	<p>1.1 Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del tiempo individualmente, en parejas o en grupos.</p> <p>1.2 Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas grupos.</p>

Tabla 2

METODOLOGÍA

A la hora de acometer la metodología, hemos combinado estilos de enseñanza por descubrimiento, donde el alumno es el artífice de su propio aprendizaje y otros más dirigidos, asignando tareas concretas a los alumnos que han de ejecutar para adquirir determinadas habilidades y cualidades motrices. Consideramos necesario realizar, en todas las sesiones de la Unidad Didáctica, un juego de desinhibición a modo introductorio o de preparación para el desarrollo integral de la actividad.

TEMPORALIZACIÓN

Esta Unidad Didáctica consta de siete sesiones, con una duración de cincuenta minutos y subdivididas en: parte inicial, parte principal y parte final.

NIVEL

Esta propuesta didáctica la hemos diseñado para 5º de Educación Primaria Obligatoria (10-11 años), en el ámbito cognitivo/intelectual situado, según Piaget, en el final del periodo de las operaciones concretas. Motrizmente, los niños serán capaces de llevar a cabo unas actividades más sistemáticas y precisas. Se incrementa notablemente su desarrollo físico, la fuerza, la velocidad, la resistencia y la flexibilidad. Con este desarrollo, el cuerpo se convierte en un importante instrumento de expresión. Adquieren ya habilidades óculo-manuales y mayor coordinación en sus movimientos. En cuanto al terreno socio-afectivo los alumnos van abandonando la infancia para entrar en la pre adolescencia. Se acentúa el desarrollo de las características particulares de cada género. El niño necesita autoafirmarse y comienzan los conflictos con las personas que hasta ahora le marcaban las pautas. Ya no hay tanta segregación de sexos en los grupos de amigos.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1- Juegos olímpicos griegos

Material: Proyector para presentación Power Point y los textos correspondientes para la parte final.

Lugar: Aula

- A. Parte principal: Iniciaremos presentando el tema con una puesta en común sobre los conocimientos de nuestros alumnos acerca del tema.
- B. Parte principal: El profesor, apoyándose en una presentación Power Point elaborada anteriormente, explicará el origen de los juegos olímpicos griegos. En esta parte se comentará brevemente:
 - Ubicación cronológica y geográfica de Grecia y Olimpia.
 - Juegos olímpicos creados como ceremonia de carácter religioso. Presentaremos algunas deidades como Heracles y Zeus.
 - Explicación de algunas pruebas: Dromos, Dólicos, Diaulos, Cuádrigas y Pancrancio.
 - Se hablará de los juegos panhelénicos: Juegos Píticos, Juegos Ístmicos y Juegos Nemeos.

- C. Parte final: Tenemos seis grupos de cuatro. Fusionaremos en un grupo a dos de ellos y finalizaremos esta sesión asignando a cada uno una dramatización (ANEXO 1) que tendrán que hacer sobre un texto que se les entregue y que hablará cada uno de una parte del tema: Origen de los Juegos Píticos, origen de los Juegos Istmicos y origen de los juegos Nemeos. Dejaremos el resto de la clase para que la preparen.

Sesión 2- En la palestra

Material: foto de tamaño grande de una palestra (ANEXO 2), 6 colchonetas, 2 pelotas de goma

Lugar: Patio

- A. Parte inicial: Llevaré una imagen grande de una palestra y gimnasio para que los alumnos puedan visualizar lo que era y explicaré que era el lugar de entrenamiento de los atletas griegos. Posteriormente calentaremos con un cogido en el que la quedarán dos alumnos y delimitado a mitad de la cancha de baloncesto.
- B. Parte principal: Los alumnos se dispondrán a trabajar en los seis grupos que conforma la clase y los dividiremos por estaciones dónde se simulará que están en una jornada de entrenamiento en la antigua Grecia. En cada una se entrenará un deporte distinto.

Primeramente explicaremos estación por estación lo que deben hacer, ubicaremos cada grupo en una estación aleatoriamente ya que todos los grupos pasarán por todas. El entrenamiento comienza cuando el maestro pite con el silbato y se cambiará previo orden establecido a los 6 minutos cuando también pite para finalizar el entrenamiento. Aquí explico las estaciones:

1. Pancrancio: En esta primera estación, se hará una variante de este tipo de lucha. En una colchoneta y por parejas deberán desestabilizar al contrario. Las parejas permanecerán con los pies inmóviles en el suelo y con una mano cogida a la de su compañero y la otra en la espalda tratarán que su rival pierda el equilibrio. Los cuatro miembros deberán competir entre sí.
2. Dromos: Haremos carreras de velocidad por parejas. La distancia será del un extremo de la cancha de baloncesto al final de la misma. Se señalizará con conos. También todos deberán entrenar con todos los de su grupo.
3. Carreras de caballos: Por parejas, a cuatro patas deberán recorrer una distancia de 1/3 de la cancha de baloncesto. Se marcará con conos. También todos deberán entrenar con todos.
4. Pugilato: Al igual que en la estación del Pancrancio, se intentará desestabilizar al rival. Esta vez será de cuclillas y empujándose con las manos hasta que el contrario pierda el equilibrio. Se realizará en colchoneta y todo el grupo competirá entre sí.

5. Prueba de Pentatlón- Salto de longitud: Individualmente todos los miembros del equipo deberán entrenar el salto de longitud. Para medir la distancia hará falta conos que estarán colocados cada medio metro. Los alumnos caerán sobre las colchonetas que, para que no se resbalen cuando el alumno caiga, estarán pisadas por el último alumno que haya acabado la prueba.
 6. Masaje y descanso: El grupo que esté en esta estación se pondrá por parejas. Uno se tumbará en colchoneta de forma prona y el otro le pasará una pelota por todo el cuerpo con objetivo de relajarlo y que descanse.
- C. Parte final: Dejaremos tiempo por grupos para que preparen la dramatización que asignamos la sesión anterior. Que se representará en las sesiones venideras.

Sesión 3- Los juegos y la escultura

Material: 6 Discos de goma-espuma, 6 indiacas y 6 picas de plástico.

Lugar: Aula y patio

- A. Parte inicial: Presentaremos en imágenes las siguientes esculturas: *Auriga* de Delfos, *Discóbolo* de Mirón, *Diadúmeno* de Policeto, *Doríforo* de Policeto y *Apoxiomenos* de Lisipo. Realizaremos una lluvia de ideas donde los niños describirán la acción que están realizando los personajes representados por las esculturas. El profesor les reconducirá y les dará unas pinceladas de cada escultura, cuyas imágenes hemos representado con anterioridad.

A modo de calentamiento previo, jugaremos a un juego donde habrá dos componentes que serán los persas y tratarán de coger al resto de sus compañeros. Para evitarlo, los perseguidos podrán salvarse parándose con brazos y piernas abiertas y gritando “Por Zeus”. Para que estos compañeros vuelvan al juego, deberán ser salvados por otro participante que les pasará por debajo de las piernas. Si el compañero es tocado por los “persas”, estos se convierten en persas y los otros en griegos.

- B. Parte principal: Bajaremos al patio y explicaremos a los niños la ejecución de los deportes que se realizan en cada una de las esculturas para que los ejecuten por los grupos de clase:
1. *Discóbolo*: Aquí practicaremos con unos discos de goma-espuma el lanzamiento de disco. Explicaremos la ejecución de éste con las fases de: Preparación, entrada, vuelo transición y suelta. Cada grupo dispondrá de un disco y su espacio de lanzamiento.
 2. *El Doríforo*: Utilizando la misma disposición y espacio, lanzarán utilizando a modo de jabalina una indiaca. Se explicarán las fases de lanzamiento de jabalina: Posición inicial, carrera y posición inicial.

- C. Parte final: Como vuelta a la calma cada compañero del grupo representará una escultura de las vistas en la parte inicial y el resto del grupo tendrá que averiguar cuál es.

* Recordar que en dos semanas presentarán su dramatización.

* Mandar por grupos una investigación para exponer en clase sobre los atletas más importantes de la historia reciente: Abel Antón, Fermín Cacho, Usaint Bolt, Jesse Owen, Sergei Bubka y Edwin Moses. Cada alumno investigará sobre su atleta y el día de la exposición lo pondrá en común con sus compañeros.

Sesión 4- Juegos olímpicos modernos

Material: Proyector y ordenador

Lugar: Aula

- A. Parte inicial: Primeramente iniciaremos la sesión preguntando a los alumnos sobre los juegos olímpicos modernos que nos digan lo que saben. Con una presentación Power Point hablaremos del renacimiento de los juegos olímpicos modernos donde explicaremos el origen de los juegos olímpicos y sus símbolos: el Barón de Coubertin como artífice de la reaparición, su carácter sociabilizador y pacificador, significados de los aros, la bandera, la antorcha y otros rituales.
- B. Parte principal: Tendrán tiempo los alumnos para planificar la exposición sobre los atletas solicitada en la sesión anterior y saldrán a exponerla en grupos. Mientras tanto, con se proyectará una foto del atleta correspondiente dependiendo de qué grupo esté haciendo la ponencia.

Posteriormente pondré dos videos cortos de los éxitos de los atletas sorianos en los juegos olímpicos de 1992, de Fermín Cacho y en los Mundiales de maratón de 1997 y, de 1999, de Abel Antón. (ANEXO 3)

- C. Parte final: Anunciamos a nuestros alumnos que la próxima sesión realizaremos unos juegos olímpicos por equipos. De tal manera que cada uno de los grupos será un equipo simbolizado por un aro olímpico y representará a un continente y el grupo restante representará a los refugiados como equipo olímpico. La asignación se hace por sorteo. Se comentará el sistema de puntuación. También se hará un breve repaso de las técnicas de estos deportes olímpicos para que lo vayan practicando por su cuenta.

También comentaremos que las competiciones serán: Voleibol, salto de altura, carrera de velocidad y lanzamiento de peso.

Sesión 5- Competiciones olímpicas

Materiales: Sacos de arena de 2Kg., cinta métrica, conos pequeños, papel y bolígrafo para anotar, picas, cuerdas, colchoneta de salto en altura, balón de goma para el voleibol y 4 hojas de laurel

Lugar: Patio

- A. Parte inicial: Recordaremos en qué consiste la sesión y explicaremos cada prueba. Vamos a considerar que somos atletas profesionales por lo que realizaremos antes de iniciar la competición un calentamiento previo que consistirá en: 2 vueltas de carrera continua al patio, estiramiento dirigido y movilidad articular.
- B. Parte principal: Se realizan 6 grupos de 4; Refugiados de blanco, América de rojo, Oceanía de negro, Europa de verde, Asia de amarillo y África de azul, que representan a los 5 continentes más los refugiados. Los alumnos participarán en cuatro pruebas y cada prueba sumarán: 3 puntos el equipo campeón, 2 puntos el 2º clasificado y 1 punto el 3º. Esto se utilizará para la clasificación final donde computarán las cuatro pruebas y ganará el equipo con máxima puntuación. Habrá un capitán de equipo que irá contabilizando los puntos y las marcas para luego hacer la clasificación final. Se le impondrá una corona de olivo a cada participante del equipo ganador. Orden en la ejecución, realicen las siguientes pruebas:
- Carrera de velocidad: 20 metros lo que viene siendo desde la línea de fondo a la línea de medio campo. Saldrán en 3 tandas y disputarán la final los 3 primeros de cada carrera.
 - Voleibol: Se enfrentarán en 3 canchas que realizaremos en el patio delimitadas por líneas (6x12 m) y utilizando picas y cuerdas a modo de red, todos los equipos contra todos. Ganará el que realice 3 puntos. El que más partidos haya ganado será recompensado con 3 puntos, el segundo con 2 y el tercero con 1.
 - Salto de altura: En una colchoneta, los niños previa explicación de cómo iniciar la carrera y cómo se debe batir y caer, intentarán saltar lo más lejos posible. Tendrán dos intentos. La clasificación en la prueba será realizando la media de todo el mejor de cada grupo que posteriormente tendrá que competir con el clasificado de los demás grupos. Cuando se realice la final entre los representantes de cada grupo se puntuará de la forma anteriormente establecida. Marcaremos salida y meta con tiza.
 - Lanzamiento de peso: Con saco de arena de 2 kg, explicaremos la ejecución del gesto para el lanzamiento y cada capitán de grupo anotará el lanzamiento de sus compañeros con objeto de establecer al final la media para determinar el grupo ganador. El sistema de medición será el

mismo que el anterior pero las distancias serán por metros. Dos intentos por participante contabilizando el mejor de los lanzamientos de cada uno.

- **Observaciones:** Se sumarán los puntos obtenidos por todos los miembros del equipo y se hará medias, para no discriminar ni diferenciar a nadie a excepción de la prueba de velocidad. Completa explicación (ANEXO 4)
- C. Parte final: Los alumnos que obtengan la mejor puntuación entre todas las pruebas serán galardonados con una corona de laurel. Para finalizar haremos un estiramiento dirigido.

*Recordaremos que la próxima sesión realizaremos la dramatización.

Sesión 6- Dramatización

Materiales: Lo que cada grupo concierte para la representación

Lugar: Gimnasio

- A. Parte inicial: Se marcará el orden de las dramatizaciones y se dejará tiempo para que se caracterice cada personaje. Posteriormente se cederá más tiempo para que los grupos realicen un último ensayo.
- B. Parte principal: Se realizan las dramatizaciones en el orden establecido.
- C. Parte final: Repartiré unas preguntas (ANEXO 5) a cada grupo para que las hagan y evaluar si han asimilado el contenido de las dramatizaciones.

Sesión 7- Repaso

Lugar: Gimnasio

- A. Parte inicial: El profesor hará un breve resumen de lo que se ha visto a lo largo de las 6 sesiones y haciendo hincapié en la escultura y los juegos olímpicos antiguos.

-Para iniciar la sesión, nos pondremos en corro y cada alumno tendrá que salir al centro y decir que es un personaje (dios, semidios, escultor, atleta moderno, atleta clásico desconocido que hace una disciplina o el Barón de Coudertin), una escultura o de los que hemos visto en las unidades pasadas e imitarlo.

-Calentamiento: Los alumnos por parejas se desplazaran por el espacio delimitado el de delante se moverá como quiera asemejándose libremente a una disciplina olímpica. El de detrás deberá imitarlo. Cuando indique el profesor, se intercambian los papeles.

B. Parte principal:

- Por parejas nos dispondremos uno enfrente del otro y jugaremos al “espejo” uno de los alumnos representará con su cuerpo una escultura griega y el compañero deberá imitarle.

-Se fusionarán de los seis grupos dos en uno y nombraremos un escultor por grupo: Policeto de Argos, Fidias, Lisipo de Sición y Mirón. Estos tendrán que utilizar al resto de sus compañeros para realizar una escultura olímpica que le ha encargado un atleta para honrar a los dioses por la victoria en unos juegos. Posteriormente, tendrán que explicar su significado a toda la clase.

C. Parte final: Haremos una discusión grupal entre toda la clase donde sacaremos las conclusiones de lo que hemos aprendido estas siete sesiones. El maestro preguntará a los alumnos qué les ha llamado la atención estos días y los niños levantarán la mano de manera ordenada. El docente tan solo corregirá los errores conceptuales que los alumnos cometan.

CAPITULO V

CONCLUSIONES

Realizando el proceso de investigación en este Trabajo Fin de Grado, hemos profundizado en la importancia de la herencia recibida por parte de los que en su día poblaron las costas e islas del mar Egeo y expandieron su civilización por todo el Mediterráneo. La cultura greco-romana es la cuna de nuestra civilización occidental. Esto se refleja en nuestro actual pensamiento político, social, filosófico, jurídico y en nuestra cultura contemporánea. Todos estos valores perduran en nuestros días y son la base del funcionamiento de nuestra sociedad.

En este proyecto hemos focalizado nuestra investigación en algunas de las más populares aportaciones de la cultura griega como son los juegos olímpicos y su relación con la escultura clásica, intentando, sobre todo, entender las causas de su transcendencia. Por una parte, sabemos que los griegos daban una importancia vital a la conexión del desarrollo mental con el del cuerpo, con el fin de alcanzar un equilibrio que les llevara a una vida plena y satisfactoria. Lo que ellos llamaban el *sofrosyne*, conectando así alma, deporte y sabiduría (los griegos intentan evitar a toda costa ser dominados por la *hybris* o desmesura). Por otra, también conocemos que en las antiguas civilizaciones la concepción del mundo estaba estrechamente vinculada a una dimensión religiosa de la vida, por lo que los llamados juegos olímpicos y el propio arte poseen un origen religioso. En este sentido, podemos decir que las religiones han sido fuente de inspiración y motivación durante miles de años para alcanzar la plenitud y el desarrollo de las personas y las civilizaciones. La incertidumbre del ser humano con respecto a lo que pasará el día de mañana, le ha llevado durante muchos siglos a encomendarse a las deidades y a procurar satisfacerlas para evitar su cólera y atraer su gracia. Entre aquellas ofrendas dirigidas, en buena medida, a satisfacer a los dioses se encuentran estas expresiones culturales que hemos investigado: los juegos olímpicos y el arte de la escultura.

El culto al cuerpo, que realizaban los griegos, estaba completamente relacionado con un ideal de belleza con el que pretendían demostrar también su fortaleza interior y su inteligencia. Este ideal de belleza es todavía perseguido y laureado en la actualidad. La escultura griega buscaba la armonía, el equilibrio y la proporción. Por ello, se crea un estrecho vínculo entre el deporte y este arte, ya que ambos persiguen el mismo objetivo.

La escultura griega es una inagotable fuente de información, la cual nos transmite además de los cánones de belleza que siguen rigiendo en la actualidad, datos sobre la forma de vida, los valores y la historia de nuestros antepasados. Aquellas obras escultóricas dejaron constancia de

los mayores logros conseguidos por los hombres de la época, y presentadas en forma de exvoto a los dioses, de la importancia de la religión y de los valores cívicos como la búsqueda de perfección y la excelencia personal.

Por los motivos expuestos nos ha parecido muy interesante conjugar ambos campos, tan relacionados, en el área de Educación Física. Área muy valorada y motivadora para los alumnos de Educación Primaria, ya que el deporte es uno de los motores de desarrollo del niño y debemos concienciarle de la importancia que tiene para la salud mental y física. Por ello, hemos considerado que conjugar un tema como la escultura, que no suele generar mayor interés en estas edades tan tempranas, con los juegos olímpicos. Estos, suscitan mucha atracción y más este año que mediáticamente están muy presentes por ser año de celebración olímpica. El deporte forma parte de sus vidas y los deportistas son, de alguna manera, ejemplo de comportamiento y referencia para su futuro. Por ello, es una temática que hemos decidido utilizar transversalmente como motivación para la enseñanza de otros conceptos o valores, como son la escultura como fuente de información y belleza, y profundizar también, en el descubrimiento de las raíces de nuestra sociedad. Que el alumno desvele cómo hemos llegado a pensar, convivir y comportarnos de esta manera en la actualidad. Para ello, consideramos importante hablarles de una figura como el Barón de Coubertín, como fundador de los juegos olímpicos actuales, y sus pretensiones para que fuesen un transmisor de valores relativos a la convivencia, tolerancia y respeto entre naciones. También como recuperador de esa filosofía que fusiona la educación con el deporte y la cultura, que actúan como mediadores para conseguir la armonía entre cuerpo, mente y espíritu. Con esto, pretendemos que los valores olímpicos sean puestos en funcionamiento por los alumnos desde el mismo momento en que los impartimos en la clase. Queremos que el niño conviva en un clima de respeto, valore la amistad y consiga la excelencia dando lo mejor de sí mismo.

LISTA DE REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Bozal, V. (1987). <i>Historia del arte</i> . (Vol. 2, pp. 127-143). Barcelona: Carroggio, S.A. De Ediciones.
Buitrón, C. y Riego, C. Del. (2004). <i>Citius, Altius, Fortius. Las olimpiadas y sus mitos</i> . León: Editorial Everest
Chaverra, B.E. (Enero-Marzo 2013). “Ideas y prácticas de la Grecia ateniense y su influencia en la educación física actual”. <i>Revista de educación física de la Universidad de Antioquía</i> , 79, 73-82
Clark, K. (1981). <i>El desnudo</i> . Madrid: Alianza Editorial
Coubertin, P. De. (1973). <i>Ideario Olímpico</i> . Madrid: Donce/ Instituto Nacional de Educación Física
Danto, A. (2005). <i>El abuso de la belleza: La estética y el concepto del arte</i> . Barcelona: Paidós Ibérica
Durantez, C. (2004). <i>Las olimpiadas modernas</i> . Madrid: Pearson Educación S.A.
Eco, U. (2004). <i>Historia de la belleza</i> . Barcelona: Editorial Lumen, S.A.
Fernández, A. Barnechea, E. Haro, J y Gonzalez, A. (1999). <i>ARTIS Historia del arte</i> . Barcelona: Vicens Vives
García, F. (1992). <i>Los juegos olímpicos y el deporte en Grecia</i> . Sabadell (Barcelona): AUSA
González, J.A. (2002). <i>Hombres, dioses y hongos</i> . Madrid. Editorial Edaf.
Ramirez, J.A. (Director). (1996). <i>Historia del Arte, I: El mundo antiguo</i> . Madrid: Alianza Editorial
Sanchez, C. y Tiverios, M. (Editores): (2015). <i>Dioses héroes y atletas: La imagen del cuerpo en la antigua Grecia</i> . Madrid: Museo Arqueológico Regional de Alcalá de Henares

Segura , S.(1992). <i>Los juegos olímpicos: Educación, deporte, mitología y fiestas en la antigua Grecia</i> . Sabadell (Barcelona): Anaya
Tolstói, L. (1902). <i>¿Qué es el arte?</i> Valladolid: Editorial MAXTOR (2012)

WEBGRAFÍA

Artehistoria. http://www.artehistoria.com/v2/obras/7913.htm
Arte y cultura. http://arteculturaexistencial.blogspot.com.es/2008/02/discbolo.html
Fernández, M. Había una vez... Colección de cuentos para niños. http://cuentos-infantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/heracles (Consulta: 25 de junio de 2016)
Guía de Grecia. http://www.guiadegrecia.com/museos/auriga.html
La guía. http://arte.laguia2000.com/escultura/el-auriga-de-delfos
Molina, J. M. Universidad Católica de Murcia. http://repositorio.ucam.edu/jspui/bitstream/10952/520/1/Tesis%20Doctoral.pdf (Noviembre, 2011)
Museo de reproducciones de Bilbao. http://www.museoreproduccionesbilbao.org/es/el-museo/la-coleccion/auriga-de-delfos

ANEXOS

ANEXO 1

Uno de los textos que se repartirá a cada grupo para la creación de una dramatización que lo represente:

ORIGEN DE LOS JUEGOS NEMEOS

Heracles, también conocido en Roma como Hércules, era hijo de Zeus y Almecna, una princesa de Tebas.

Hera, la esposa de Zeus, enojada por la infidelidad envió a dos serpientes para matarlo cuando todavía era un bebé. Pero Heracles, que era muy fuerte, tomó a las serpientes entre sus dedos fuertes como tenazas y las estranguló.

El niño fue creciendo, haciéndose cada vez más y más fuerte.

Años más tarde, supo que el rey de Grecia, Euristeo, quería destronar al rey de Tebas, Anfitríon, que era su padrastro.

Heracles le ofreció a Euristeo ser su esclavo durante doce años, si permitía que su padrastro, Anfitríon, permaneciera en el trono durante ese tiempo.

Euristeo, al verlo tan fuerte, temió que lo destronara y consultó al oráculo de Apolo y este le dijo:-Accede al pedido, pero durante ese tiempo envíalo a hacer los trabajos más difíciles y peligrosos que puedas imaginar.

El primer trabajo que Euristeo le encomendó fue que trajera la piel del León de Nemea.

Heracles salió en su búsqueda muy bien armado.

Cuando encontró al León, le disparó todas sus flechas, pero la piel era tan gruesa que no logró atravesarlo.

Entonces recurrió a su enorme maza y le pegó con ella en la cabeza mientras profería toda clase de gritos.

El León, confundido, se metió en su cueva. Esta cueva, cavada en la montaña tenía dos entradas. Heracles juntó muchas rocas y las amontonó sobre una de las entradas hasta taparla totalmente y luego entró a la cueva armado de una flecha de acero afilada y su potente maza.

Cuando el león lo vio, abrió su enorme boca, mostrando sus afilados dientes, con las crines de su espalda de punta.

Heracles, entonces, se abalanzó descargando la maza sobre la cabeza del león dejándolo mal herido pero todavía vivo. Luego se trenzó en una lucha cuerpo a cuerpo. Con sus potentes brazos, lo apretó hasta asfixiarlo por completo.

Una vez muerto el león, le arrancó la piel y se la colocó sobre sus hombros como si fuera una coraza y volvió ante la presencia de Euristeo. (http://cuentos-infantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/heracles)

Actividades

- 1- Leer el texto de manera individual y posteriormente de manera colectiva.
- 2- Extraer vuestras conclusiones y elaborad una dramatización de no más de 10 minutos donde representéis este mito.
- 3- Buscad elementos que caractericen a cada personaje.

ANEXO 2



Ilustración 6- Palestra grande de Pompeya

ANEXO 3

<https://www.youtube.com/watch?v=cAVARvwF8TE>

<https://www.youtube.com/watch?v=auxDrpupXi0>

<https://www.youtube.com/watch?v=AiqPRpKVY5E>

ANEXO 4

5º curso- Tabla de puntuación

Continente	Velocidad	Voleibol	Altura	Peso
<i>Oceania</i>	0	0	0	0
<i>América</i>	0	0	0	0
<i>Africa</i>	0	0	0	0
<i>Asia</i>	0	0	0	0
<i>Refugiados</i>	0	0	0	0
<i>Europa</i>	0	0	0	0

Tiempos:

- Prueba 3: Atletismo: carrera de velocidad 20m.→ 1 vez.
- Prueba 2: Voleibol: Realización de 3 puntos. Todos los equipos contra todos.
- Prueba 3: Salto de altura

Prueba 4: Atletismo: lanzamiento de peso (con saco de arena de 2 Kg.). → 2 tiradas cada uno

ANEXO 5

Preguntas sobre las dramatizaciones

Comentario de las dramatizaciones

- 1- Haz un breve resumen de las dos dramatizaciones que has visto y comenta a qué dio origen cada mito.
- 2- Comenta los personajes principales de ambas dramatizaciones.
- 3- ¿Cuál es la que más te ha llamado la atención y por qué? (Puedes incluir la tuya)